
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO . RESPAWNEA.
AÑO 3 Nº 13
ARG $21.90
Thief
RESPAWN ediciones

electronicthings

Preventas

Realizá tu precompra y llevate **de regalo un poster** de tu juego!

PS3

THE LAST OF US

Lanzamiento: **21/06** - Cierre Preventas: **13/06**

PRECIO FINAL **$589** 2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.

PS3 X360

grand theft auto V FIVE

PRECIO FINAL **$599** 2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.

Llega a ET: **24/09** - Cierre Preventas: **16/09**

Destacados



PRECIO FINAL **$549**

2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.



PRECIO FINAL **$559**

2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.



PRECIO FINAL **$549**

2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.

Joystick DualShock 3 Negro



PRECIO FINAL **$459**

2 CUOTAS SIN INTERÉS!

Stock 10u.

[i]	[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:


 /irrompibles  @irrompibles



EN EL CIELO II

Y no acababa de desear, el número pasado, que toda la comunidad gamer estuviera unida, todos nosotros haciendo fuerza para el mismo lado, para que la todavía joven industria de consumo y desarrollo de videojuegos argentina se hiciera grande, grandísima... cuando la tragedia nos golpeó la cabeza. Y fue un martillazo que nos duele todavía. Me refiero a las inundaciones que sufrimos en Buenos Aires, que afectaron sobre todo a la capital bonaerense. Nada como el dolor para darnos cuenta que hay cosas mucho más importantes en nuestras pequeñas vidas de mico. Entonces la comunidad gamer entera se lanzó a ayudar, de la manera que podíamos en medio de la gran emergencia. Todos juntos, hombro a hombro, realmente todos, y eso me conmovió hasta los huesos. ¡Sí que somos un montón! Por eso les agradezco en nombre de [i] a la comunidad, amigos, colegas y empresas. Mejor lo sabe decir nuestra querida Gea al final de estas páginas, autora intelectual de "Fichineando por La Plata". Ahora será cosa de volver a hacerlo, de unirnos siempre. Somos los medios, los que llevamos la voz, pero la voz no es nuestra, es de todos. Hagamos que esto sirva.

Cambiando de tema, les cuento que luego de Tecnofields 3D los días 17 y 18 de mayo –donde estaremos in position, esperándolos– al mes siguiente vamos a estar haciendo algo nunca visto: un evento de cuatro días en el Jardín Japonés, a instancias de la Fundación Cultural Argentino Japonesa; la idea es mostrar la influencia de esa cultura en nuestras vidas como gamers. Vamos a tener un ciclo de conferencias, exhibición de películas y trailers de fichines, torneos de Pokémon y DS organizados por Nintendo SandBox, máquinas para jugar, cosplay exclusivo de videojuegos, mucho cielo abierto, peces de colores y cosas locas. Serán los días 20, 21, 24 y 25 de junio, con entrada libre, gratuita y gamificada, premios y todo eso que nos gusta. Quisiéramos que todos nuestros lectores nos acompañen, y que inviten a sus amigos a pasar unos días absolutamente fantásticos. El lugar es increíble. Sígannos en Facebook y Twitter para las novedades del Jardín.

Los dejo con un número medio demencial, como siempre. Lleno de alegría, porque la vida sigue a pesar de todo. ¡No perdamos el glamour! Ah, y no se olviden del puzzle de la última página: lo hicieron Morton y Cufa, genios. Con ellos e Image Campus vamos a hacer un GameCamp espléndido con charlas de fichines y picores varios. ¡Muy pronto!

Tendría que escribir diez editoriales para contar todo lo bueno que nos está pasando como industria, pero como nadie lee esto, mejor den vuelta la página.

Dan



Adiós LucasArts

Disney cerró la fábrica de sueños y nos dejó un buraco en el corazón

Por Tomás García | @Zripwud

***ABRO TWITTER** como suelo hacer por la mañana en esta era de redes sociales y cual baldazo de agua fría me entero de la terrible noticia. La muerte de uno de los amigos más cercanos que tuve en este medio que amo. La expresa razón por la que hago lo que hago. Un amigo con el que perdí contacto hace mucho tiempo, pero que en mis primeros años de gamer me marcó probablemente más que ningún otro.*

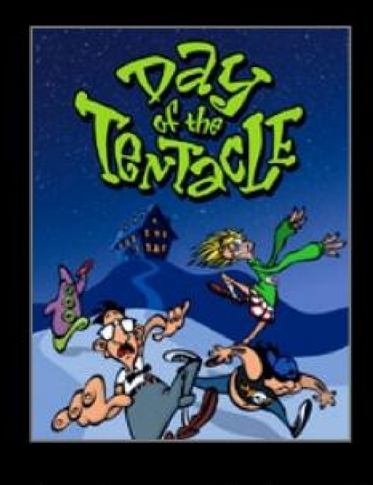
Y ahora que no estás me arrepiento de haber callado tantos años e ignorarte un puñado más. Hay tantas cosas que me gustaría decir sobre vos y no encuentro mejor modo que volcarlas en esta carta, una suerte de catarsis si se quiere:

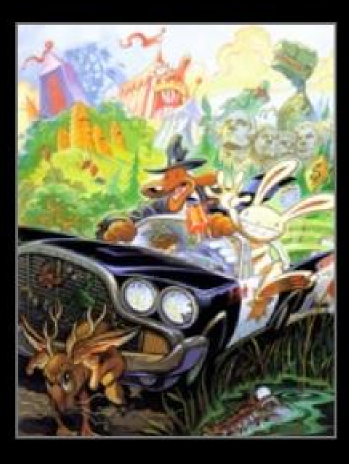
Es verdad, hacía mucho tiempo que estabas en aislación, casi sin contacto con el mundo y las pocas veces que te vimos estabas muy cambiado. No defendías los mismos ideales con los que crecimos, los que nos enseñaste a nosotros.



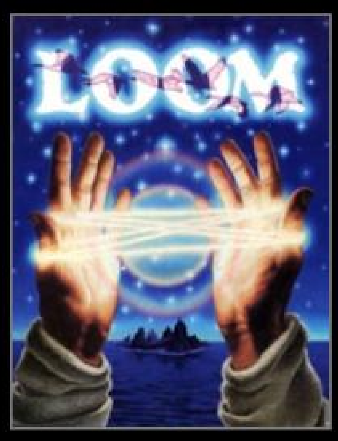
Habías perdido por completo tu sentido del humor y, honestamente, ya nadie quería pasar tiempo con vos. De ser uno de los goces más grandes que tuvimos, tu mera presencia se transformó en una frustración, porque era imposible no compararte con lo que fuiste.

Todas las decisiones que tomabas eran las equivocadas y, por momentos, hasta llegué a pensar que lo hacías solo para fastidiarnos, para dejar en claro que no eras más quien admirábamos y ansiábamos volver a ver. Como que querías









demostrar que todo lo que hiciste y nos enseñaste, hoy no tenía importancia. Por eso nos alejamos, porque no nos supiste cuidar.

Me quedaron muchísimas cosas de vos. Fuiste uno de los mejores narradores que conocí en mi vida, contabas historias como ningún otro ¡y cada una era tan diferente a la otra! En una época en la que ya se empezaba a volver moneda corriente reciclar lo que funcionaba, siempre intentabas superarte y sorprendernos a fuerza de talento y esmero.

Mi historia favorita era la del pirata, pero había muchísimas más que me vienen a la mente, como la de los amigos que entraban en esa mansión a rescatar a la novia del protagonista o esa fan fiction de Indiana Jones que te mandaste. ¡Oro puro, amigo mío! Cuando te pusiste más grande nos deleitaste a todos con una aventura épica en el mundo de los muertos, en ese momento parecía que eras como los buenos vinos, solo mejorabas con la edad.

[Mi historia favorita era la del pirata, pero había muchísimas más que me vienen a la mente, como la de los amigos que entraban en esa mansión a rescatar a la novia del protagonista o esa fan fiction de Indiana Jones que te mandaste. ¡Oro puro, amigo mío! Cuando te pusiste más grande nos deleitaste a todos con una aventura épica en el mundo de los muertos, en ese momento parecía que eras como los buenos vinos, solo mejorabas con la edad.]

Pero algo pasó en el camino. Te empezaron a tildar de antiguo, el mundo estaba avanzando y vos sentiste que debías avanzar con él. Que eso que hacías tan bien ya no era suficiente. Eras brillante y, como tal, estabas condenado al éxito. Cuando los éxitos dejaron de aparecer, te viste obligado a cambiar, para mal. Nosotros te hubiéramos seguido al fin del mundo, pero nos soltaste la mano y cediste ante la presión.

Con los años nuestra conexión fue marchitándose para terminar en una relación fría y distante. Pero no fue solo con nosotros, con vos se fue una manera de trabajar y de ver el medio, una que ojalá algún día recuperemos, donde la historia y los personajes son el núcleo y punto de partida de cualquier aventura, y no al revés. Algunos locos hoy siguen manteniendo esa idea, pero son pocos, y cuando las papas queman, son los primeros en recibir el cachetazo… como vos en tu época.

Pero como se dice, la muerte no es el final, sino un nuevo comienzo. Hoy no estás más, pero tu legado sigue vivo, solo esperemos que la gente que está a cargo de él sepa lo que hace. Todo está en sus manos. Podrían reinventarte, darle tus propiedades a gente que comparte tu ideología y tu talento, y así tu nombre podría adquirir un brillo que nos recuerde al que tuviste en tu era dorada. No es una tarea fácil, requerirá mucho trabajo, y sobre todo, valor por parte de gente que prefiere no tomar riesgos, pero la esperanza es lo último que se pierde.

Resulte como resulte, lo más elocuente sobre tu existencia es que hoy cuando escuchamos tu nombre, automáticamente recordamos tu época dorada y no tu triste final. El estilo que predicabas es eterno y ese es el secreto de tu genio. No importa cuántos años pasen, tus mundos se mantienen vivos y nosotros siempre seguimos con ganas de volver a visitarlos.

Muchísimas gracias a todos los integrantes de LucasArts que a través de su talento dejaron una huella en todos nosotros. [i]



MICA

MERCADO DE INDUSTRIAS CULTURALES ARGENTINAS

Es hora de jugar

Por María Luján Oulton | @LuOulton | Objeto a

EL CONCEPTO de "industria cultural" fue acuñado en la primera mitad del siglo XX por Max Horkheimer y Theodor Adorno en su libro "Dialéctica del iluminismo". Ambos filósofos analizaban la industria del entretenimiento estadounidense que se estaba formando en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial. Según su visión la cultura se había convertido en una mercancía más, se había perdido el valor del arte.





Se empobrecían los gustos, alienaba el espíritu y aislaban las personas como autómatas sin alma. Ambos clamaban por devolverle a la cultura su verdadero rol como lugar de resistencia. Mucha agua pasó bajo el puente. El término subsiste aún día pero acuñó un nuevo matiz. Las industrias culturales –nótese que ahora es en plural– son hoy un estandarte que se alza con orgullo desde las distintas naciones. Representan a los pueblos, se despliegan como pavos reales incluyendo diversas especializaciones y acogiendo cada vez más a los pequeños productores.

Es un tema que me toca muy de cerca. Dedicarse a la gestión cultural es estar caminando sobre una soga en tensión constante. Focalizarse en arte y videojuegos es redoblar la apuesta. Si están leyendo esta revista es porque creen en el potencial de estos últimos. Sin embargo también saben que a la hora de hablar de videojuegos, hay que estar equipados con una buena estrategia. Han ganado terreno, tienen mayor exposición y por lo tanto deben rendir cuentas. Les está tocando la hora de mostrar si son un puro pasatiempo fútil o son capaces de algo más. Atención: ese extra es tan amplio como ser verdaderos espacios de ocio –ese impás tan necesario y de mala reputación– o como convertirse en nuevos lugares de resistencia; canal de expresión para voces que hasta ahora no estaban siendo escuchadas.



Ese era el desafío del sector de videojuegos en MICA y Alejandro Iparraguirre el encargado de llevarlo adelante. Personalmente aporté mi granito de arena con la participación de Game on! El arte en juego y desde mi parcial punto de vista creo que se logró un muy buen resultado pero que quedan cosas por mejorar. Hay un largo camino por delante y es necesario que este tipo de iniciativas se mantengan firmes en el tiempo, con apoyo de los distintos involucrados. Van surgiendo nuevas especializaciones y eso es fantástico, pero hay que tener cuidado de no que no se conviertan en nicho y queden aisladas para un pequeño grupo de discusión. A veces las movidas más vanguardistas cometen el pequeño desliz de esgrimir estandartes de integración y terminar siendo absolutamente elitistas.



Volvamos a MICA; Mercado de Industrias Culturales Argentinas. Entre el 11 y 14 de abril tuvo lugar su segunda edición con una apuesta exponencialmente mayor que su primera aparición en junio del 2011. MICA se instaló en el predio de Tecnópolis con un extenso programa dividido en seis áreas: artes escénicas, audiovisual, diseño, editorial, música y videojuegos. Este último sector estuvo bajo la coordinación de Alejandro Iparraguirre y Guillermo Averbuj, y se estructuró en cuatro ejes rectores: el artístico, el publicitario, el educativo y el comercial con una gran puesta en escena que pretendía dar un rápido pantallazo por las distintas posibilidades que los videojuegos tienen hoy día. Tarea goliática y cuyo detrás de escena puede integrar un propio capítulo aparte.

El destacado a todas voces fue el concierto de la orquesta sinfónica de Entre Ríos con sus interpretaciones de Zelda, Age of Empires y Mario. Es que la música clásica tiene un aura propia. El auditorio estaba colmado y los músicos fueron ovacionados de pie por un público donde se mezclaban edades y niveles de diferente expertise en la industria. Escuchar la interpretación de la orquesta fue una experiencia mágica. Imposible no sentir cómo la piel se iba erizando de a poco para llegar a un escalofrío intenso en los puntos cúlmine de cada interpretación. Hay un poder secreto en la música al que es imposible escapar.

Por su parte la game-jam coordinada por Agustín Pérez Fernández tuvo gran éxito entre el público gamer. Veinticinco seleccionados trabajaron dos días desarrollando juegos bajo la consigna de "derechos humanos". Temática sensible desde todo punto de vista, que era permeable a salidas trilladas y amarillistas, con lo cual los resultados fueron doblemente sorprendentes y aplaudidos. Se presentaron seis juegos, todos distintos en contenido y modalidad (micavideojuegos.com.ar). Sobre ruedas, fue pensado para dispositivos móviles y para acercar la experiencia de tener que depender de una silla de ruedas. Lazarillo es un juego multiplayer para dos equipos anclado en lo sonoro, sobre cómo guiar a un no-vidente en la ciudad. Por su parte el grupo que creó Nativo tuvo en mente a los pueblos originarios y su lucha por la defensa de sus tierras a través de un juego de estrategia. Equality es una propuesta abstracta sobre la igualdad. Otra vez nunca jamás retoma la época del proceso a través de las palabras y la música. Finalmente Tito the firefighter es una apuesta naif bajo el formato de exploración.

Capturó mi atención la propuesta de Facundo Mounes y Rodrigo Caro (Otra vez nunca jamás) quienes se decidieron por Twine (gimcrackd.com/etc/src/) herramienta que va cobrando fuerza entre varios desarrolladores y neófitos. Sus creaciones resuenan al "elige tu propia aventura". Se trata de historias interactivas. El poder de la palabra y la imaginación. Entre las principales impulsoras de esta tendencia se encuentran Anna Anthropy y Emily Short, esta última dedicó sus cinco minutos en el Indie Soapbox de la reciente GDC a demostrar que la palabra escrita puede ser provocadora de grandes obras.

Otra tendencia que pareciera estar teniendo bastante repercusión en los eventos de videojuegos alrededor del mundo es la de los party-games. No podían faltar en esta ocasión; así que quienes se acercaron a MICA pudieron realizar competencias de Mutant Brothers (Martin Wain), Level Buster (Alejandro Iglesias) Fishes, Shooter, Vestigios y Metegolley (Agustin Perez Fernandez). Me quedé con ganas de ver propuestas de juegos físicos: un terreno a explorar que puede dar cabida a un diálogo entre artistas de nuevos medios y desarrolladores.

En el segmento dedicado al edutainment destacó la presentación del libro de Graciela Esnaola y Francisco Revuelta "Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula", una propuesta

hispano-argentina. El libro investiga la dinámica colaborativa que generan los videojuegos en las redes sociales y aboga por un replanteo de contextos que contemple su integración en el aprendizaje. Plantea la noción de pedagogía lúdica y su manifestación en los videojuegos en redes sociales. Llama a los docentes a un acercamiento a los videojuegos, proponiéndoles un abordaje especial, con nuevas perspectivas de posicionamiento y un tratamiento didáctico.

A lo largo de MICA hubo una agenda continua de charlas con invitados nacionales e internacionales, hubo nombres destacados como Peter Vesterbacka (Angry Birds), Carl Vikman (Battlefield) o Electronic Arts. Sin embargo mis favoritos fueron dos mucho más cercanos; Gonzalo Frasca y Daniel Benmergui. Frasca es el principal referente latinoamericano en educación y videojuegos, reconocido internacionalmente por ser pionero en los serious games (si aún no probaron Madrid o Septiembre 12 dense una vuelta por newsgaming.com) y por su trayectoria como teórico, desarrollador y docente en videojuegos. Frasca es constantemente convocado para compartir su visión de una nueva modalidad de educación que incorpore otras lógicas en las aulas, lógicas que tienen que ver con la ludología y con el mundo de los videojuegos.

Tanto Gonzalo como Daniel contagian su pasión, pueden hablar por horas abriendo nuevos pasadizos en su soliloquio ajenos a si frente a ellos hay cinco personas o un auditorio rebosante. Esta vez Daniel se dedicó a mostrar que los art-games son permeables a múltiples finalidades y formatos, a tal fin presentó una serie de juegos, entre ellos; el reciente ganador de la IGF Cart Life de Richard Hofmeier, Antichamber de Alexander Bruce, Dis4ia de Anna Anthropy, The Witness





de Jonathan Blow, Miegakure de Marc Ten Bosch y su creación propia Storyteller (ganador IGF 2012). La selección de Benmergui reafirma que lo que convierte a un videojuego en art-game no es una sola variable. No hay una receta única y por eso tampoco hay consenso univoco en cuáles juegos son realmente merecedores de dicha etiqueta. Justamente eso es lo positivo del caso, lo que impulsa a seguir creando y desarrollando propuestas, habilita caminos distintos y da lugar a nuevas voces.

Por su parte Game on! El arte en juego buscó mostrar los distintos acercamientos que se estuvieron desarrollando en Buenos Aires en lo que hace a art-games y videojuegos experimentales. Anamorphoss, Balhalla y God of Weather son desarrollos del campo de los nuevos medios que recurren al dispositivo videojuego para crear experiencias interactivas e inmersivas o para reflexionar en torno al dispositivo videojuego. Anamorphoss 1.1 incorpora al Kinect y consiste en experimentaciones morfológicas tridimensionales, un juego libre y la posibilidad de crear una escultura virtual. Balhalla reflexiona sobre la necesidad de compromiso corporal para que el juego suceda, crea un mundo virtual habitado por avatares mediante la tecnología bluetooth. God of Weather recurre al wii-mote en una instalación-videojuego-puzzle que nos devuelve un sentido místico de nuestros movimientos buscando el equilibrio con la naturaleza.

Desde el campo de los videojuegos estuvieron presentes Back Home y Rabbits for my closet representando casos de transposición de género; cómo transmitir la experiencia de un cuento a través de un videojuego. Biogame se preocupa por concientizar sobre el cuidado ambiental. Routine y Missing son propuestas independientes que buscan contar una emoción, transmitir una vivencia, empatizar con el otro mediante la experiencia de juego. Por su parte, NAVE es una actualización de los clásicos fichines, una propuesta focalizada en la sencilla y compleja tarea de jugar y autosuperarse que se materializa en un arcade.

Así, después de cuatro intensos días finalizó MICA y en un abrir y cerrar de ojos Tecnópolis volvió a la calma aguardando a su próximo visitante. Volvimos todos a nuestras tareas y proyectos. Me quedo pergeñando nuevas estrategias, confiando en que hay mucho por delante y recordando una de mis frases favoritas de Huizinga: "el hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel; juegos de belleza y juegos sacros". i

Por Natalia Cina | @CinaNaty

EA Meet & Greet Argentina Abril 2013

Criaturas del espacio, tiros en la selva, y narcotráfico mexicano son algunos de los escenarios donde EA nos llevó en este comienzo del año

CON LOS COLORES TEMÁTICOS DECORANDO EL SALÓN, las consolas para testear los tres títulos de EA, Dead Space 3, Crysis 3 y Army of Two: The Devil's Cartel, más un excelente catering, se llevó a cabo el EA Meet&Greet, junto a los representantes de EA LATAM Daniel González y Héctor Sánchez.

El evento se realizó en el Cristal Palace Hotel en el Barrio de Belgrano, en un día que parecía llevarse una vez más la alerta de todos los porteños por el anuncio de nuevas tormentas tras la gran inundación vivida en la ciudad días atrás. Aún así, todos los medios de prensa invitados pudieron llegar a tiempo, a las 19 PM, horario en que estaban citados.

Más de 150 medios argentinos fueron recibidos por las promotoras para acreditarse e ingresar al salón, se les colocó un pin de EA, una credencial con el nombre, apellido y medio, y una pulserita plástica con el logo de uno de los tres juegos (a elección). Allí comenzó la recepción con diferentes tragos para los invitados. ¿Tipos de tragos? ¡De todos colores y sabores! Desde cerveza Heineken, el clásico fernet y algunos a pedido. ¡Quién podía no estar feliz!

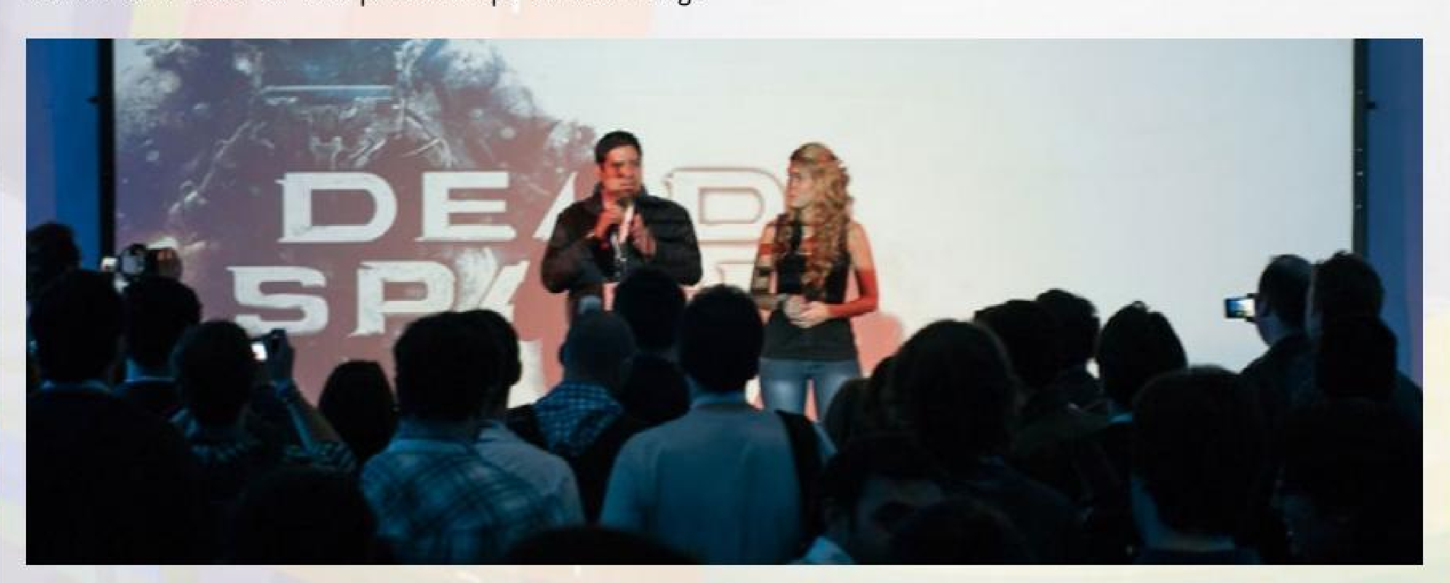
La presentación contó con la organización de Local Strike como agencia representante de EA en Argentina y estuvo a cargo de Daniel González, Gerente de Mercadotecnia y Relaciones Públicas de Electronic Arts para Latinoamérica, y Héctor Sánchez, Gerente de Ventas y Mercadotecnia de Electronic Arts para Sudamérica, quienes dieron una grata bienvenida a todos en esta primera etapa del año. Luego Daniel González realizó un breve speech sobre Dead Space 3, lanzado el 5 de febrero, cómo fue recibido en Argentina y qué tiene de novedoso, e invitó a los periodistas a probar el juego. Si mirabas hacia el cielorraso del salón, se podían observar diminutas lucecitas, al estilo estrellitas encendidas para ambientar la ocasión.

El increíble trailer de Crysis 3 comenzó a proyectarse en la pantalla dando paso a Daniel González para introducirnos en el campo de batalla e invitarnos a probar el título en las consolas ubicadas en el salón. Además el FPS se podía probar frente a la pantalla gigante.

Finalmente se presentó Army of Two: The Devil's Cartel con un majestuoso trailer donde se mostraba los dos personajes en combate frente a los carteles de México. Un juego que también se pudo probar en la pantalla grande entre dos jugadores en el modo cooperativo online.

El broche de oro del evento fue el trailer y gameplay de Battlefield 4, acompañado por dos importantes anuncios de la mano de EA: el juego saldrá en español y será hosteado en servidores latinoamericanos. Si bien no está confirmado, BF4 saldría a la venta en el mes de octubre y la beta estaría abierta a partir de septiembre.

Para los presentes hubo sorteos de los tres juegos y remeras, mientras disfrutaban del exquisito catering. Al finalizar el evento, un mensaje especial en un video proyectado en la gran pantalla: ¡Messi saludando a los argentinos y deseando buena suerte para todos! [i]





DEAD SPACE 3

Dead Space 3 es una aventura cargada de suspenso en la que descubrimos todos los secretos de la amenaza necromorfa y los misterios que esconden las Efigies. Viajamos a Tau Volantis, un nuevo planeta hostil donde tendremos que sobrevivir a temperaturas bajo cero, nuevos ataques de necromorfos y jefes finales gigantescos. Por primera vez en la franquicia, se puede jugar solo o acompañado gracias al modo cooperativo drop-in/drop-out en el que controlamos al Sargento John Carver, un soldado sin piedad que perdió a su familia durante la infestación necromorfa. También se desbloquean más detalles de la historia, misiones secundarias y nuevas mecánicas de juego.

- Ya disponible en Xbox 360, PlayStation 3 y PC.
- *deadspacelatam.com*

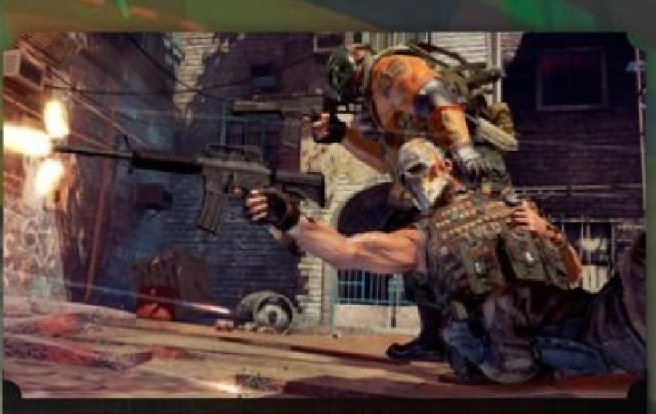


CRYSIS 3

Crytek ha vuelto con Crysis 3, el primer shooter de 2013. Vuelve a la batalla con Prophet, el soldado portador del Nanotraje en su misión para redescubrir su humanidad y conseguir su brutal venganza.

Indispensables las habilidades de sigilo y protección que brinda el Nanotraje mientras peleamos a través de las Siete Maravillas de la Cúpula de la Libertad de Nueva York. Hay nuevo armamento: el arco de alta tecnología y las armas alienígenas para cazar a los enemigos, tanto humanos como extraterrestres. El fin es develar la verdad detrás de la muerte de nuestra patrulla.

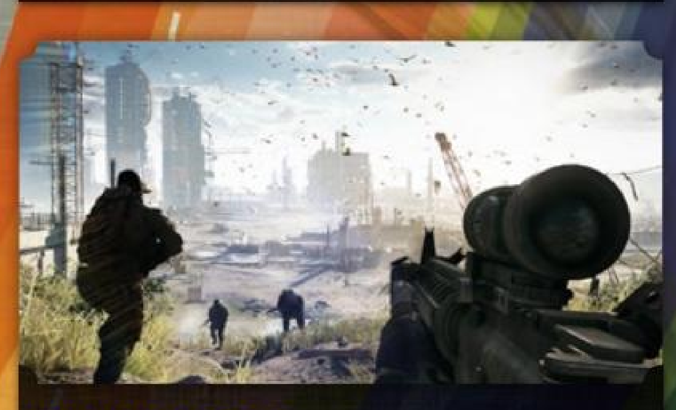
- *Ya disponible en Xbox 360, PlayStation 3 y PC.*
- *crysislatam.com*



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

La acción es en las mortíferas calles de México, donde personificamos a Alpha y Bravo, dos agentes que trabajan para Tactical Worldwide Operations (T.W.O.). Un Contratista Militar Privado los envía a luchar contra los narcos. Los jugadores tienen que trabajar juntos y a medida que los objetivos son develados, las alianzas comienzan a desdibujarse y el enemigo se vuelve implacable. Pueden ver nuestra review en la esta misma edición de la revista.

- *Disponible en Xbox 360 y PlayStation 3*
- *truenatelosatodos.com*



BATTLEFIELD 4

Una superproducción de acción que redefine el género, creada a partir de momentos que borran la línea que separa un juego de la gloria. Alimentado por la potencia y la fidelidad de próxima generación de Frostbite 3, BF4 proporciona una experiencia visceral y dramática.

"Solo en Battlefield puedes demoler los edificios que protegen a tu enemigo. Solo en Battlefield liderarás un asalto desde la parte trasera de una patrullera. Battlefield te ofrece la libertad para hacer más y ser más, mientras sacas partido a tus puntos fuertes y te abres camino hacia la victoria", dice su hoja de información.

Además del sello de su modo multijugador, BF4 presenta una campaña intensa y dramática que comienza con la evacuación de importantes personalidades estadounidenses de Shanghai y sigue los esfuerzos de nuestro pelotón por volver a casa.

- *battlefieldlatam.com*





[PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PARTNERS DE MACHINIMA]
bit.ly/ZFPlbw

Llegó Machinima a LATAM y Brasil

Una invitación formal a unirse a la comunidad gamer más grande del mundo

Por Ignacio J. Salizzi | Nakio PS3

EL MEJOR CANAL DE ENTRETENIMIENTO GAMER en YouTube con videos de reviews, series originales, últimas novedades en el mundo de los videojuegos y transmisiones en vivo llegó finalmente a América latina y Brasil. Contenidos generados íntegramente en la región, nuevos programas, series , material oficial de publishers locales, son algunas de las sorpresas que nos tiene preparada la gente de Machinima. Hablamos desde Londres con Philip DeBevoise, Presidente y Co-fundador de Machinima, que nos adelantó la que se viene para LATAM y Brasil.

El canal de Machinima en YouTube cuenta con más de 2,5 millones de visitas al mes y con más de 250 millones de espectadores mensuales, por lo cual no hay ninguna duda de que es la red dominante de entretenimiento gamer alrededor del mundo. Videos de gameplay, contenido oficial de publishers, programas semanales y diarios y series de renombre mundial como Blood & Chrome, RCVR, Halo 4: Forward Unto Dawn y Battlestar Galactica (por nombrar unas cuantas) son algunas de las maravillas de las cuales podemos disfrutar. Con el lanzamiento de sus dos nuevos canales Machinima Latino y Machinima Brasil, nos ofrecen una nueva forma de disfrutar de contenidos específicos de cada región.



Philp DeBevoise es presidente y co-fundador de Machinima junto a su hermano. Ellos comenzaron con la idea de ser el MTV de los micos de todo el mundo, mostrando reviews, música, películas y todo lo que atrae la atención del hardcore gamer. Solamente en el mes de marzo de 2013 contaron con más de dos mil millones de reproducciones de videos y calculan que poseen alrededor de 220 millones de seguidores dispersos por todo el mundo.

[i]: ¿Cómo se decidieron a traer Machinima a América latina?

Philip: Machinima no es solo una red de entretenimiento mundial, también apunta a los creativos para ayudarlos a desarrollar y distribuir contenidos a través de este canal. Sabemos que ya hace varios años la industria en Latinoamérica y Brasil fue creciendo considerablemente, por lo cual nos interesaba acercarnos con contenidos propios de la región desarrollados íntegramente por gente de la zona. Es una posibilidad inmejorable de mostrarle a toda nuestra audiencia lo que se está haciendo y con el esfuerzo que se está trabajando en países como Brasil, México y Argentina, entre otros.

[i]: ¿Cuáles son los objetivos en este momento?

P: Expandir nuestra audiencia y valorizarla en toda América latina y Brasil. Que puedan integrarse a la industria mundial y facilitarles posibilidades de crecimiento tanto a los publishers locales como a quienes tengan ganas de crear contenido y mostrar lo que están haciendo. Es muy importante el contacto entre todas las partes de la comunidad desde quienes recién empiezan hasta quienes ya llegaron a la meta.

[i]: ¿Dónde y quienes hacen el doblaje de los contenidos originales?

P: Todo el contenido es específico de la región, por lo cual será generado desde cero en los países a los cuales ahora

EL ORIGEN DEL NOMBRE MACHINIMA

La palabra Machinima nace como resultado del juego de palabras en inglés "machine" (máquina) y "cinema" (cine). Hace referencia al proceso de crear animaciones en tiempo real utilizando un motor gráfico y sus assets (imágenes, sonidos, modelos en 3D, etc., elementos individuales que junto con el código fuente y la lógica dan forma a los videojuegos).

llegará el canal. Contamos con gente en Brasil, México, Argentina, que se encargan de crear lo que luego se verá en el canal. Inside Gaming, por ejemplo, que es uno de nuestros programas más conocidos, ya cuenta con su versión latina producida desde México. Los gamers podrán disfrutar de entretenimiento y contenidos de videojuegos producidos en la región de la mano de sus directores y creadores. Tendrán el mejor entretenimiento en línea sobre videojuegos en español y portugués.

[i]: ¿Por qué la idea de tener contenidos especiales para América latina?

P: Desde ya, como te comentaba, el principal objetivo es COMPARTIR con toda la comunidad. Los únicos que pueden mostrar realmente qué es lo que se está haciendo tanto en Brasil como en LATAM es la gente que vive, trabaja e investiga en los países mencionados. Nuestra principal misión es aportar al crecimiento de las comunidades a través de contenidos (videos, entrevistas, programas) oficiales y originales.

[i]: ¿Cuál es la política de Machinima? ¿Los usuarios pueden enviar sus videos para publicación?

P: Cualquier gamer en cualquier parte del mundo puede enviarnos sus videos. El equipo de Machinima se encarga de verlo y evaluarlo para luego sumarlo al equipo de creación de contenidos originales. Es tan fácil como subir un video a un canal de YouTube y completar el formulario con los datos personales de la persona que lo haga. Todo el tiempo estamos recibiendo videos de gente interesante, así que siempre fomentamos a que lo sigan haciendo y les sugerimos que se expresen, se hagan escuchar , den a conocer lo que realmente les apasiona en la vida.

[i]: ¿Qué le recomendarías a nuestros lectores en Argentina?

P: Que se sumen a nuestra comunidad, ya sea como espectadores o generadores de contenidos específicos de la región. Que ayuden desde el rol que más les interese a crear y compartir una visión. Creamos y mantenemos desde ya hace años un nuevo modelo para que los creadores de contenidos puedan crecer y crear contenido relevante para todas las regiones y ahora es el momento de LATAM y Brasil. [i]



FAN, nerdismo argentino

Un programa de radio online con súper nerdos y una dosis de bizarrismo que roza el escándalo. De todo lo que nos gusta dicho por tipos que se dicen expertos pero sólo están limados. No nos hacemos responsables por los golpes en la cabeza.

Por Radio LK. Conducen: Hernán Panessi y Flope Babouian. Con: Juan Pablo Martínez (cine), Durgan Nallar (videojuegos), Juanma La Volpe (historietas) y Luis Hitoshi Díaz (Jedi Master espiritual). Producen: Gonzalo Lencina y Nahuel Rodríguez. Este domingo escúchenlo de 17 a 19 Hs. por radiolk.com.ar o busquen los saves en youtube.com/FANenVIVO



Skiing Fred, lo nuevo de Dedalord

Uno de nuestros fichines favoritos de alta velocidad. Ahora sobre snowboarding (aunque se llame "Skiing Fred", sí, son micos) y con la última tech para que todos los fans del sufrido Fred logren gambetear a la Parca. Es freemium y para cuando lean esto ya estará disponible en el App Store (y próximamente en Google play). Búsquenlo porque está buenísimo y es argentino. Nuestras felicitaciones a Diego Ruíz, Juan Pablo Bettini, Julián Callens, Mariano Merchante y Federico D'Angelo, Lords of Dedalord Games.

Jardín Japonés para gamers

Para agendar: Los días 20, 21, 24 y 25 de junio impulsado por la Fundación Cultural Argentino Japonesa, custodia del parque. Habrá múltiples actividades pensadas para quemados del fichín que incluyen charlas, movies, torneos, estaciones de juego, cosplay y premios. Atentos al Facebook de [i] donde estaremos brindando todos los detalles para asistir.



FOTOS: FERNANDO BRISCHETTO | FACEBOOK.COM/PHOTOGRAPHESSANSFRONTIERES
COSPLAYER: LILIA LEMOINE | FACEBOOK.COM/LILIALEMOINE



TOMB RAIDER

A SURVIVOR IS BORN

CON EL LANZAMIENTO DEL NUEVO TOMB RAIDER, hubo una producción fotográfica inspirada en el personaje de Lara Croft que dio vueltas el mundo y llegó a ojos de Square Enix y Crystal Dynamics. Un trabajo alucinante de nuestros compadres de Photographes Sans Frontieres, en particular Fernando Brischetto, un viejo, muy querido amigo y colega desde los años dorados de Xtreme PC.

La modelo –actual novia de Fernando– también es conocida como una de las principales cosplayers profesionales de la Argentina, Lilia Lemoine, que supo ser nuestra Chica [i] allá por mayo de 2012 en la edición #7 de esta revista y desde entonces no para de crecer como artista.

La producción, a la que PSF tituló "Tomb Raider: A Survivor Is Born" es de una calidad enorme y no quisimos dejar pasar la oportunidad de plasmarla en estas páginas. El cosplay profesional llegó para quedarse y ya trasciende el ámbito del manga y anime, también es materia gamer. Alta costura, make-up de efectos especiales, caracterización, acting y un inmenso esfuerzo de producción son clave para conseguir obras fotográficas como las que les presentamos aquí.



El lugar es el sur de Cancún, en la península de Yucatán. Las fotos se hicieron en cuatro o cinco lugares diferentes a principios de febrero. La primera sesión fue en unas ruinas que hay cerca de Playa del Carmen. "Caminamos mucho hasta el final de una playa, en una parte donde no había nadie", cuenta Fer, "y había unas rocas que nos parecía que tenían que ver con la parte del principio del juego, donde está el barco encallado." Luego se hicieron tomas en las ruinas mayas de Tulum, a unos 200 kilómetros de Cancún, y en los cenotes (cavernas de agua profunda) que existen por la zona.

¿Cómo decidieron viajar a México para hacer la producción de Tomb Raider?

Tengo la suerte de tener un amigo viviendo en Playa del Carmen, Martín Varsano [N. de Ed.: ¡El pelado querido!]. Yo estaba entusiasmado con el cambio del juego, Lara ahora es más humana, más normal. Le contagié el entusiasmo a Lilia. Cuando le mostré los videos de la nueva Lara Croft le encantó como personaje y surgió la idea de hacer la producción aprovechando que viajábamos de vacaciones.

¿Cuál es la anécdota de esta producción?

Nos robaron, pero bueno. Igual fue todo muy gracioso. Lilia se fue maquillada desde el hotel. La gente no entendía si le habían pegado o qué. Parecía toda lastimada. Lilia, como sabe de maquillaje de FX, en la parte por ejemplo del corte del tabique tenía una prostético donde se veía carne para afuera, sangre y demás, bastante impresionante. Nos miraban como para mandarnos en cana.



¿A qué se debió la repercusión que tuvo todo esto?

Estamos en una asociación de fotógrafos de cosplay que se llama Cosplay Photographers, con base en los Estados Unidos, que está compuesta por fotógrafos de todo el mundo. PSF es el embajador de Argentina en particular y de Sudamérica en verdad porque por ahora somos nosotros solos. Puse una foto para mostrar el look de lo que fue el cosplay de Lara, y ahí explotó, no solo con el público sino también con la gente de Crystal Dynamics. Diana Pratchet (la hija de Terry Pratchet, el escritor) es la que hace la historia de este Tomb Raider, y a ella le encantaron por la extrema atención a los detalles, que de hecho es mérito de Lilia por basarse en el concept art de Lara y en un montón de cosas en particular y hacerlo lo más fiel posible, sobre todo por el tema del maquillaje, porque no todos lo hacen tan dramático como debe ser. Lilia tiene un cierto parecido con Lara, entonces fueron muchas cosas al mismo tiempo que hicieron que la producción gustara. La gente de Crystal Dynamics nos pidió las fotos para mostrarlas, y también le gustó a la gente de Square Enix. Hubo varios sitios con rankings de los mejores cosplay de Lara, donde Lilia si no está primera está segunda. En general suele salir primera, inclusive se han equivocado con dos fotos porque tienen una edición diferente. Lo que hice con las fotografías fue dejar algunas al natural para que se vea el cosplay como estaba en la luz natural, y otras darle un poquito de coloración más oscura para que se pareciera más al look del arte que tiene el juego, que es más bien con los colores apagados. La gente pensaba que eran dos personas diferentes y en la votación dos fotos de Lilia salieron primeras. [i]



Por Tomás García | @Zripwud

Distant Worlds: music from Final Fantasy

El concierto orquestal de Final Fantasy ya no es fantasía, ¡llega a Buenos Aires!

PISANDO LATINOAMÉRICA por primera vez, "Distant Worlds: music from Final Fantasy" nos trae el show que lleva la música de la saga Final Fantasy por el mundo, esta vez a Buenos Aires, este jueves 20 de junio de 2013 en el Teatro Gran Rex. ¡Imperdible!

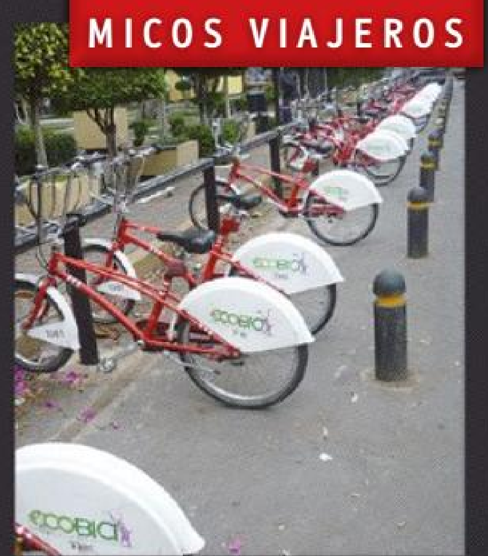
Contando con la presencia de Nobuo Uematsu, compositor en casi todas las entregas de la saga Final Fantasy y una leyenda viviente de la música de los videojuegos, y bajo la dirección de Arnie Roth, ganador del Grammy Award y director de "PLAY! A Video Game Symphony" de 2006 a 2010, una orquesta sinfónica tocará temas selectos recorriendo los 25 años de música con los que ya cuenta la saga Final Fantasy. Junto a importantes solistas vocales e instrumentales (además de Nobuo tocando el teclado y Arnie el violín) y con proyecciones de video en HD, vamos a poder rememorar los mejores momentos vividos con la saga Final Fantasy, pero en un formato único como es el de una orquesta en vivo. Un sueño hecho realidad para todos los seguidores de la saga y una tremenda oportunidad para entender mejor su importancia en la evolución del medio interactivo.

La música que Uematsu-sensei compuso para Final Fantasy se viene presentando en concierto en distintas partes del mundo desde 2002. "Distant Worlds: music from Final Fantasy" es el que lleva más tiempo en gira (desde 2007) y el primero en ser presentado alrededor de todo el planeta. El repertorio incluye clásicos de todas las épocas como "Aerith's Theme" de Final Fantasy VII, las músicas de preludio, victoria y de los chocobos de toda la saga, reversiones orquestales de los primeros chiptunes de Final Fantasy I, II y III de NES, "Suteki da ne" de Final Fantasy X, "Liberi Fatali" de Final Fantasy VIII o la Ópera de Maria y Draco de Final Fantasy VI. Ah, y sí, "One-Winged Angel" no puede faltar. Para ir preparándose para la gran fecha y conocer algunos de los temas que van a poder disfrutar, pueden escuchar online de forma gratuita o comprar y descargar los discos del concierto desde el store de la página oficial (store.ffdistantworlds.com)

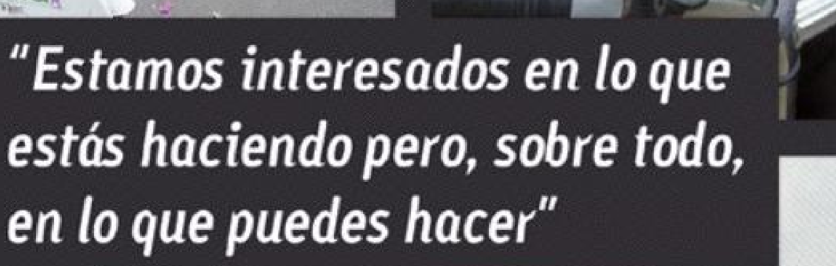
Las entradas para el evento ya pueden ser adquiridas desde cualquier parte del país a través del sitio de Ticketeck o en cualquiera de sus puntos de venta, y van desde los $250 hasta los $800. Algunos afortunados que pudieron asegurarse su entrada VIP antes de que se agotaran, se van a llevar algunos regalitos y la oportunidad única de tener un Meet n' Greet con los dos maestros después del concierto. Además del odio eterno de los otros fans que no llegaron a tiempo, claro, muehehe. Por suerte, nosotros vamos a estar presentes y ya nos aseguramos un ratito para hablar con el maestro Nobuo.

Si todavía no pudieron asegurarse su lugar, ¡no pierdan las esperanzas, micos! Estén atentos a nuestro sitio y nuestra página de Facebook, ya que vamos a estar regalando algunas entradas.

Recuerden que esta imperdible cita es el jueves 20 de junio de 2013 a las 21 hs. en el Teatro Gran Rex de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Av. Corrientes 857). ¡Vayan armando su party!







"Estamos interesados en lo que estás haciendo pero, sobre todo, en lo que puedes hacer"











Por Esteban Echeverría | Kaliban13

SQUARE ENIX LATIN AMERICA

Viajamos a México para entrevistar a Manuel Camilli, encargado de relaciones públicas de Square Enix Latinoamérica

AVIÓN, TAXI, METRO, BICI, METROBÚS... y no sé qué más. Finalmente vencimos a la bestial ciudad de México y llegamos al gigantesco World Trade Center del DF, en el cual en una de sus oficinas se encuentra SQUARE ENIX LATAM. ¡¡JO!!

[i]: Hola Manuel, gracias por recibirnos.

Manuel Camilli: Gracias a ustedes por venir.

¿Cómo llegaste a Square Enix LATAM? Sabrás que hay gente que daría sus manos gamers por este puesto...

Jajajaa, sí, lo sé... me lo dicen siempre. Personalmente estuve en el negocio de la música por 12 años, pero siempre estuve muy interesado en lo que tú llamas cultura nerd, ¿verdad? Literatura fantástica, comics, etc., siempre estuve muy metido en eso. Mientras estaba en el negocio de la música, me fui adentrando en cuestiones de producción, multimedia, audiovisuales, etc. Entonces se me hizo muy natural el pase al mundo de los videojuegos, porque aparte es algo que siempre me ha fascinado. Y el poder poner, hacia afuera, hacia la gente, o mejor dicho, el ser parte de generar un buen producto o un buen proyecto es algo por lo que siempre me he movido. Y por suerte la oportunidad se dio por este lado, y aquí seguimos, orgullosos, construyendo día a día. Con lo del concurso, me llegó la noticia de todos estos planes, y bueno, al acercarme fui bien recibido, y yo más que encantado en ser parte de esto, estoy en el mejor lugar que podría estar para esto.



¿Qué llevó a Square Enix a elegir México como base de operaciones en América latina?

Primero por una cuestión de negocios, hubo muchos factores de ese tipo involucrados. México es bastante estable para este tipo de cosas. Otra de las razones fue la cuestión del idioma, ya que otro de los fuertes candidatos era Brasil. En general, los cinco países con mayor Industria de videojuegos, que son: Argentina, Chile, Colombia, Brasil y México, eran las principales opciones. Brasil es un mercado importantísimo, equivale a dos quintas partes del mercado total latinoamericano, pero el establecer base en un país de habla hispana facilita mucho las cosas para el resto de los mercados.

¿Cuántos empleados hay actualmente en esta filial latinoamericana?

Pues tenemos muchos colaboradores, y estamos trabajando en conjunto con muchas personas externas; internamente somos pocos, somos una fuerza concentrada de trabajo, siete personas en esta oficina, pero en constante expansión. Porque la idea es que esto vaya creciendo, la idea no es sólo que crezca la industria en Latinoamérica, sino crecer junto con ella.

¿Existe alguna otra empresa como Square Enix, que también tomó la misma determinación y abrió su base en Latinoamérica, en el DF o donde sea?

Bueno… algunos otros publishers tenían presencia aquí, pero no como publishers, solo como retailing u otras actividades. Pero somos los primeros mundialmente, la primera publisher de talla mundial en estar en Latinoamérica haciendo publishing. Esto es, trabajando con los estudios latinoamericanos, trabajando aquí con ellos, no llevándose a la gente a trabajar al extranjero. Esto es parte de la filosofía que estamos cultivando, detrás de los juegos; queremos que tengan ese sentido propio, de pertenencia, del lugar. Los juegos más vendidos en EE.UU. son los hechos en EE.UU., los que más se venden en Japón son los hechos en Japón. Pensamos que no tiene que ser diferente en Latinoamérica, a pesar de que en otras cosas es radicalmente diferente. Queremos que la gente reciba los juegos de su propia gente. Pero con la experiencia y el apoyo de tener una publisher de talla mundial como es Square Enix.

[SQUARE ENIX LATAM]
TWITTER: @SquareEnixLatam
FACEBOOK: Square Enix Latin America
WEB: latam.square-enix.com
MAIL: info@latam.square-enix.com

¿Qué visión tiene Square Enix sobre el consumo en Latinoamérica de este tipo de industria? Hay una idea preconcebida en el público de que no somos un mercado interesante, pero evidentemente Square Enix lo ve diferente.

Sí, es muy importante tener esto presente. En cuanto a consumo… bueno… México y Brasil están a la cabeza de Latinoamérica, pero no se dejan de lado a los demás países, sobre todo a los cinco principales que mencioné anteriormente. Sí es un mercado importante, no es uno de los más importantes en números a nivel mundial. Pero también tenemos el otro lado, cuatro de los principales países que mayor expansión han tenido en dispositivos móviles son latinoamericanos. Colombia por ejemplo, tuvo un incremento en el 280% en la adquisición de dispositivos móviles el año pasado, es realmente monstruoso. Y no solo Colombia, también Argentina, México, Brasil, todos.

Cuando hablas de dispositivos no hablás de 3DS ni VITA…

No, no, claro, Android e IOS principalmente, y Windows Phone y demás como otras plataformas de juego. Cabe destacar que sabemos que el 60 por ciento de la gente que utiliza smartphones los utiliza para jugar, y es para lo que más tiempo utilizan el teléfono.

El llamado Casual Gamer.

Pero no sólo ellos, y ése es otro dato curioso… Sí, involucra mucho al casual gamer, pero incluso el hardcore gamer, cada vez más se está inclinando para este mercado de Smartphones. Y por eso es que las ofertas han ido variando también. Por el lado del desarrollo se ha ido ampliando este mercado a nivel mundial, y particularmente en Latinoamérica, no solamente hacia juegos casuales, sino a juegos con mayor profundidad, duración y gráficos más complejos. La tecnología ahora lo permite.

¿Más franquicias de Square Enix darán su paso a estos dispositivos móviles?

En realidad lo que se busca aquí es realizar nuevas franquicias. Es muy importante para nosotros mantener ese sentido detrás de cada producto que se desarrolle en Latinoamérica, mantenerlo muy apegado a lo que es latinoamericano, por tanto pensamos que hacer nuevas franquicias es la mejor opción. Sí se ha hecho en Square Enix, y se tienen varios proyectos al respecto, como Final Fantasy V, que ya está disponible; Chrono Trigger también estuvo, pero en esta filial haremos nuevas cosas.

¿Qué están desarrollando actualmente?

Ya estamos dando los primeros pasos en lo que tiene que ver con el desarrollo de los juegos, ya se están viendo algunos proyectos, ya se están evaluando estudios para trabajar con ellos. Podría decir que para lo que resta de este 2013 y 2014 nuestra meta es ya tener juegos, conocer más a los desarrolladores y atraer más gente a la industria.

¿Se puede decir que existe o está en desarrollo un género latinoamericano, gracias a lo que están tratando de desarrollar ustedes en Latinoamérica?

Todavía no se puede decir que exista este género. Tenemos algunos indicadores de los juegos que más se venden, los shooters y algunos RPG, aquí tienen muchísimo auge los RPG. Pero no estamos tirando para desarrollar géneros exitosos previamente, no estamos diciendo "vamos a hacer este tipo de juego porque es lo que funcionó aquí", lo tomamos en cuenta, por supuesto, porque tomamos todo en cuenta. Pero más bien nuestros indicadores para desarrollar estas cosas son: ¿Qué tienes tú desarrollador que decir? ¿Cómo le vas a poner ese sello latino a eso que tienes en mente? ¿Tú eres latino, no? Entonces tú dime, tú hazlo, tú





desarrolla el juego. Entonces no hay manera de errarle, ¿no? Ustedes háganlo, nosotros vamos a ayudarlos a que sea el mejor juego posible, con todo lo que puede brindar Square Enix, experiencia, infraestructura, canales de distribución, de publishing, todo lo que involucre la parte ejecutiva y demás. En este proceso esperemos que nazca la identidad de un juego latinoamericano.

Una curiosidad, más que pregunta. ¿Cómo es el trato entre los mexicanos y los japoneses? ¿Cómo funciona eso?

[RISAS] Es increíble... increíble, tuve el placer de conocer y trabajar con, Yasuhiro Fukushima, que fue el fundador de Enix, y pues el fundador de Square Enix como tal después de la fusión. Con Yoshihiro Moto, al igual que Yosaki Satoshi que trabajó en Final Fantasy IX y tantos otros proyectos. Ahorita están coordinando algunas cosas de nuestra área justamente. [N. de Ed.: El mismo día que Esteban hacía esta entrevista en México, aquí en Argentina estábamos reunidos con Yoichi Wada, Presidente y CEO de Square Enix Holdings Co. Ltd., junto a su comitiva, hablando sobre game design y cultura local; para nosotros es un honor servir a la comprensión de la idiosincrasia latina.] Y me demostraron que aunque hay cosas tan radicalmente diferentes en nuestras culturas, el trato es muy cálido, y son muy devotos de este tipo de culturas y de este "fuego latino" que tenemos todos por dentro, ¿no? De ser muy apasionados por lo que hacemos y demás, y creo que es algo que se comparte. Entonces aunque les fue medio difícil, o les es medio difícil a veces comprender que aquí las cosas se hacen de una manera muy diferente de como se hacen allá, el trato ha sido muy, muy bueno, y afortunadamente están muy encantados no sólo de México, sino de Latinoamérica.

¿Tienen algún plan de desarrollo de algún AAA en Latinoamérica?

En realidad no apuntamos todavía a realizar un AAA, sino a que en el futuro existan las posibilidades de que eso suceda. Que la industria crezca, que los desarrolladores estén más preparados, que haya más de ellos. No estamos cerrados a esa posibilidad, creemos que va a suceder; de aquí a 5 años esto va a estar estallando, esperamos eso. No es descabellado pensar en esa posibilidad, sin embargo, creo que vamos a tener un concepto muy diferente de lo que es un juego AAA en esos momentos.

¿Square Enix piensa que el mercado en el Primer Mundo está decayendo, y que a futuro dejará de atractivo para la industria de videojuegos?

Parte de la increíble revolución de las plataformas de juego ha hecho que las tecnologías sean cada vez más accesibles, entonces el tener un aparato especializado para videojuegos se está volviendo obsoleto. El primer mundo está más abocado a ese tipo de concepto, al concepto de consolas. Creo que al Square Enix voltear para acá, tiene que ver con eso, con mirar al futuro, y no al pasado. Europa en algún momento dará ese giro, pero Latinoamérica lo está haciendo antes.

Inevitablemente otros grandes publishers vendrán hacia Latinoamérica. ¿Ustedes están preparados para eso? ¿Lo ven como una amenaza para sus intereses? ¿Cuál es el plan al respecto?

Pues en realidad, ya somos los primeros [risas]. Y sí creemos que van a venir otros publishers, y yo diría, ¡QUÉ BUENO! Qué bueno de alguna manera, porque, bueno... falta gente, ¿no? Si vienen de otras compañías, o desarrolladores independientes, bienvenidos. Lo que se necesita de forma urgente es crecer. Nosotros estamos trabajando para ese crecimiento, ya estamos aquí en los cimientos, para construir esta gran edificación de la industria latinoamericana,



dándole la infraestructura que le faltaba. Entonces cuando vengan, si vienen, nosotros tendremos el gusto de poder decirles que somos los pioneros, y que vimos que aquí hay un futuro, y que queremos que la gente lo sepa. Que hay gente que está apostando por este lado, que nunca se había hecho. Y yo como latino estoy más que agradecido, aquí es donde debo estar.

Y la última.

Seguro...

¿Sabés algo de la remake de Final Fantasy VII?

[¡CARCAJADAS!] Jeje... Hasta ahora no hay planes de eso... lo que sí les puedo decir es que se está trabajando en uno nuevo... Y que FINAL FANTASY VS XIII sigue en desarrollo, no se preocupen, va a salir... jaja.

Gracias, Manuel.

Gracias a ustedes, y saludos a todos sus lectores y a todos los desarrolladores de Argentina.





El rey de los ladrones vuelve entre las sombras. Una producción de Eidos Montreal (Canadá) y Square Enix que apuesta a las particularidades de la nueva generación de PC, PlayStation 4 y Xbox Infinity. En exclusiva para [i], la data que pudimos robarle a Stéphane Roy, Game Producer y una de los principales responsables del regreso de un clásico de la historia de los videojuegos.

–Por Durgan A. Nallar



EDITOR: *SQUARE ENIX*
DESARROLLADOR: *EIDOS MONTREAL*
GÉNERO: *AVENTURA / STEALTH*
LANZAMIENTO: *2014*
PLATAFORMAS: *PC WINDOWS, PS4, X8*

"He estado lejos
pero no podría decirte dónde."

-Garrett

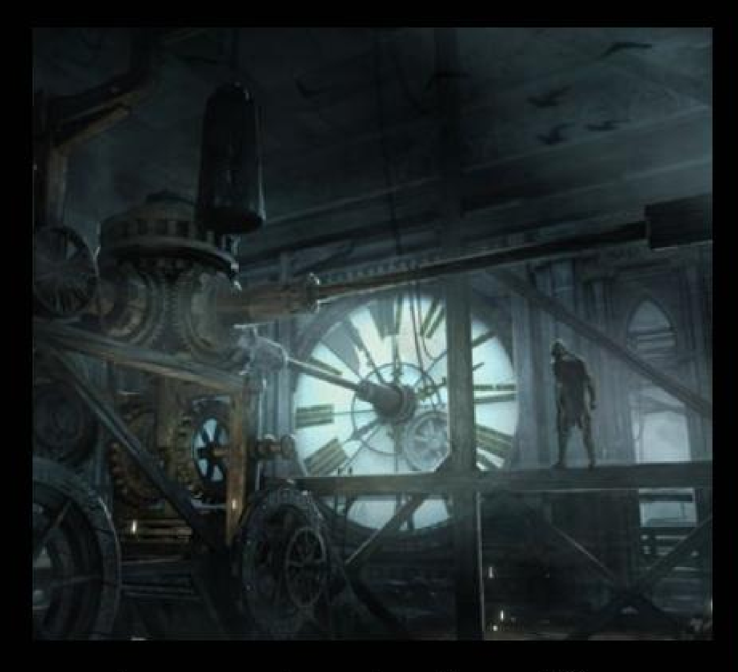
TEMPRANO EN LA MAÑANA, mientras limpiaba la jaula de mi diabólico perico de combate y tomaba unos matienzos con mi vieja, me desmayé. [...] "Ladrón que roba a ladrón tiene cien años de perdón", estaba murmurando alguien en mi cabeza, cuando recuperé la conciencia y de un salto volví sobre mi PC. "¡Peeero, no te puedoo creeer!", chillé como una niña malcriada y me desvanecí otra vez. [...] Un rato más tarde, ya completamente en mis cabales, con ropa interior seca y frío como un témpano, logré afrontar la noticia: Eidos Montreal acababa de revelar la existencia de un nuevo THIEF. Oh, sí. Amor. Thief. ¡Thief! Me desmayé otra vez.
[...]

"En el mundo real, han pasado diez años desde la salida de Thief: Deadly Shadows", dice Stéphane Roy. "Esta nueva iteración de Thief no es una secuela y presenta una historia independiente y una premisa que no está conectada con los viejos juegos de hace diez años o más. Los jugadores no necesitan haber jugado o saber nada de los juegos originales para disfrutar de la experiencia que ofreceremos. Sin embargo, el juego ha sido ambientado en el mismo universo de modo que podemos sacar provecho del ADN de Thief, que hará que se sienta tan inmersivo y querido por los jugadores veteranos como por los recién llegados."

Stéphane Roy es la productora principal del juego para Eidos Montreal, y generosamente accedió a responder nuestras preguntas de mico desesperado, las primeras para un medio latinoamericano. Junto a ella, se encuentran Nicolas Cantin (Game Director), Steven Gallagher (Narrative Director), David Gallardo (Programming Director) y Daniel Windfeld Schmidt (Lead Level Designer), entre muchos integrantes más del equipo Thief. ¡A todos ellos, muchas gracias! Se trata en verdad del mismo equipo productor de Deus Ex: Human Revolution (2011).

¿El ADN de Thief? ¿Ácido desoxirribonucleico? Por supuesto, se refiere a aquellas características del gameplay y del setting que definen y dan identidad al juego. Y entonces vale





preguntarse, por nuestra cuenta, cuál es ese ADN e indicarlo como la razón por la que el primer Thief: The Dark Project (1998) se instaló para siempre en la memoria gamer. ¿Ese mismo ADN estuvo presente en Thief II: The Metal Age (2000) y en el tercero de la serie, Thief: Deadly Shadows (2004)? En alguna medida, puede afirmarse tal cosa. Thief es un fichín muy especial. La vista es en primera persona, aunque no es un shooter sino un juego de stealth (sigilo). Con herencia de Metal Gear, se puede decir que llevó el género más lejos.

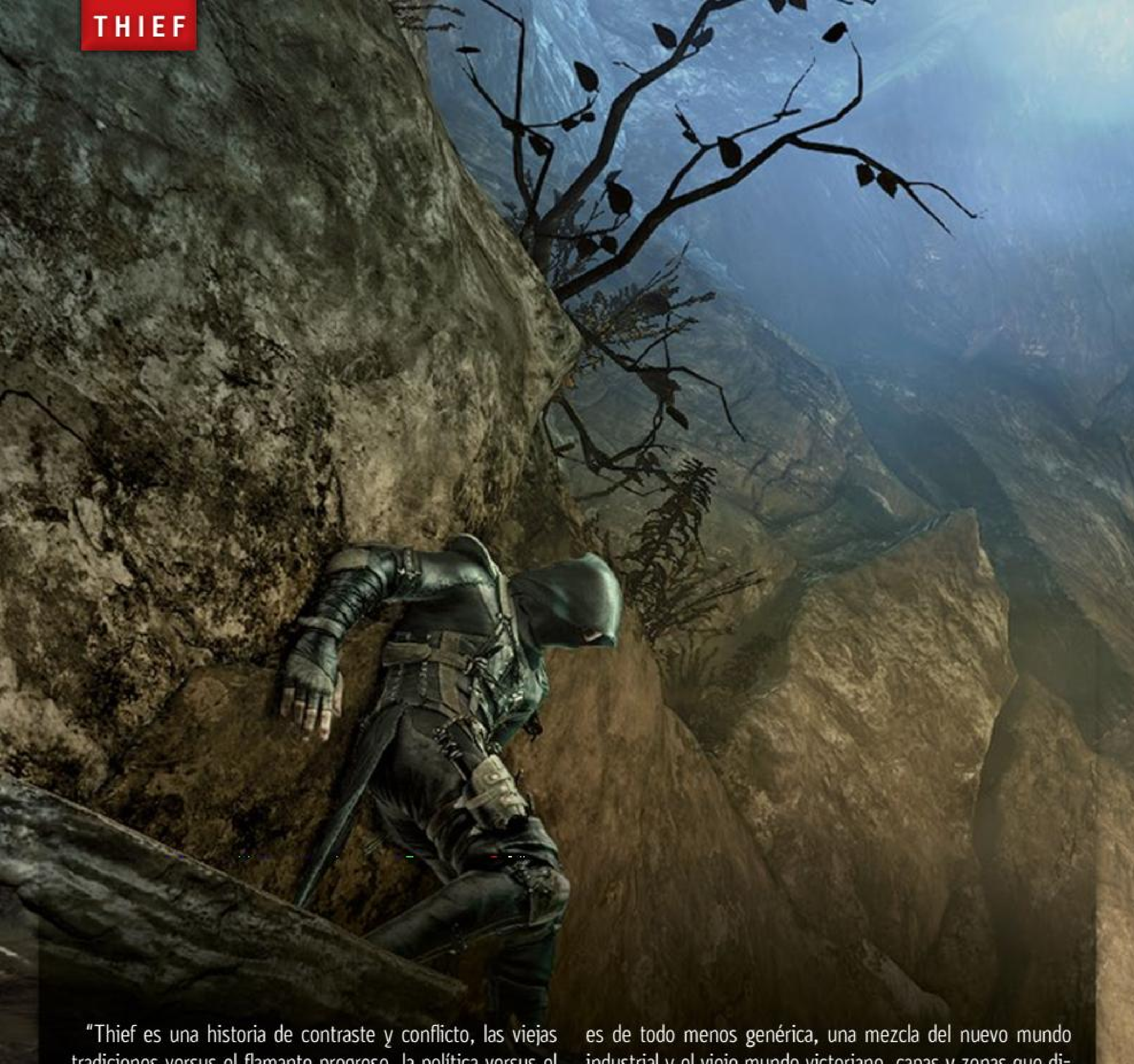
El setting es un mundo con aires medievales, bastante siniestro, quizás un poco steampunk –es evidente que el steampunk es el estilo visual de moda– pero lo que define el juego es su protagonista. Garrett no es un héroe, sino un ladrón. No uno cualquiera, es el Maestro de los Ladrones, el que la tiene más clara que nadie. Garrett no es un Robin Hood medieval, no roba para darles a los pobres; roba para llenarse los bolsillos y el mundo le importa un rábano. Thief, cuestionable como puede ser –ya escucha-

mos los gritos y quejas de la abuela– termina siendo, en verdad, una denuncia acerca de los costos que pagamos como sociedad industrial, los teócratas –la teocracia es una forma de gobierno en la que los líderes gubernamentales coinciden con los líderes de la religión dominante, y las políticas de gobierno son idénticas o están muy influidas por los principios de la religión dominante; el gobierno suele afirmar que gobierna en nombre de Dios o de una fuerza superior– y su consecuente opresión sobre las masas. Una denuncia en forma de fichín. Y la posibilidad de ejercer el pecado de robar, de apropiarse de lo ajeno, sacarle al que más tiene pero evitando la cafúa y el Infierno. ¡Hey, no hagan esto en la vida real, pequeños micos feos!

En Thief somos ladrones, y vamos a hurgar en los tesoros más complicados y caros, porque son los más atractivos; allí está el desafío. Y el perdón. Ladrón que roba a ladrón... Que Garrett termine siendo un héroe, en el sentido tradicional, es meramente un accidente, el devenir de las cosas. Es que tanto meterse en escondrijos y túneles, subsuelos y alcobas, áreas secretas y bóvedas, aparecen objetos que lejos están de tener un valor dinerario sino que van mucho más allá. Abren una puerta a lo inesperado.

En el gene de Thief no hay combate si no es absolutamente necesario. El objetivo es pasar desapercibidos, obtener lo que fuimos a robar y huir entre las sombras.





"Thief es una historia de contraste y conflicto, las viejas tradiciones versus el flamante progreso, la política versus el pueblo", dice Stéphane. "Cuando el último gobernante de La Ciudad, el Barón Northcrest X, fuerza un futuro industrial sin corazón sobre la urbe, la gente se levanta en contra de la máquina luego de 200 años de control y se reúne bajo la voz de una carismática y poderosa figura. Caminando la delgada línea de este conflicto aparece el Maestro Ladrón, el propio Garrett. Sus acciones cambiarán las cosas para siempre, mientras él lucha con una más oscura enfermedad detrás de escena que amenaza con romper en pedazos su mundo."

Thief está hecho con un Unreal Engine 3 modificado –"y cuando te digo modificado, es con todo el peso de la palabra, lo modificamos muchísimo para que nos fuera posible crear el juego que queremos hacer", dice Stéphane–, lleva ya en producción más de tres años y todavía falta un año para su lanzamiento mundial.

Como en el resto de la serie, el nuevo Thief –que pasó de llamarse Thi4f y Thief 4 a solamente Thief– toma lugar en una ciudad conocida simplemente como The City. La Ciudad es de todo menos genérica, una mezcla del nuevo mundo industrial y el viejo mundo victoriano, capas y zonas que dividen a los pobres de los ricos bajo la vigilancia de una facción del régimen del Barón –The Watch Faction– que invade con propaganda a toda la urbe. "Todos estos elementos provocan una sensación más madura del universo de Thief", concluye la productora.

Preguntamos si veríamos a otros personajes conocidos de la serie. "Garrett es un pilar poderoso que ayuda a construir los basamentos de la historia en Thief, pero no hay conexión con los juegos anteriores. Sí hay un pequeño, muy importante plantel de personajes de soporte con los que Garrett interactúa." En esencia, este nuevo Thief es un relanzamiento de la marca.

¿Cuáles son las características de jugabilidad del nuevo Thief? ¿Incorporará elementos de RPG? "Thief es todo sobre el jugador convirtiéndose en el Maestro Ladrón y la fantasía de jugar un ladrón que es el mejor en su profesión", explica Stéphane Roy. "Es justo decir que es una aventura de stealth-action aunque nosotros preferimos decir que es un 'thief game'. El jugador es animado a esconderse y aturdir a

[THE CITY]

El mundo de Thief nos presentará una arquitectura gótica (con algunos ribetes onda steampunk) que hace un uso exhaustivo de la iluminación y otros efectos como humo y niebla. Las calles, callejones y zonas oscuras son el ámbito ideal para Garrett, que también podrá moverse por techos, torres, alcantarillas y pasadizos secretos. Todos los edificios y casas son accesibles, no simples adornos, y será común ver la niebla arremolinándose en torno a las lámparas o abriéndose lentamente tras el paso de un guardia. Habrá una buena cantidad de personajes en las calles e interiores.

Todas las sombras trabajan en tiempo real, y son clave para que Garrett se esconda o se desplace sin ser advertido. La ambientación es central en el juego, y de acuerdo con Eidos, sólo factible en la siguiente generación de PC Windows y las nuevas consolas que serán presentadas este año. No habrá tiempos de carga, se podrá entrar y salir de los espacios cerrados sin demora, otra característica sólo posible por la enorme potencia y memoria de las nuevas máquinas del amor.









[La pucha, siempre quise tener una tapa de Thief, me dije esa mañana, mientras me cambiaba los calzones otra vez. ¡Quiero a Thief en la gran [i] aunque tenga que robar información! Por suerte, no tuve que robar nada, gracias a los muchachos de Square Enix, con quienes tenemos una excelente relación de trabajo. En este número contamos con un arte de tapa exclusivo y muy especial como pueden ver en sus manos. Nuestro agradecimiento al responsable de relaciones públicas de Square Enix LATAM, Manuel Camilli, así como a todos los integrantes de la compañía, comenzando por el señor Igor Inocima, gerente regional.]



sus enemigos y robar objetos de valor, pero también estamos dándole al jugador la habilidad de defenderse cuando se vea arrinconado. Las herramientas y características de Garrett están orientadas a hacer del stealth algo tan disfrutable como sea posible. Estamos diseñando todo de manera que el jugador pueda jugar de la forma que más le guste; se puede jugar en modo 'no letal' asegurándose de no matar a ningún enemigo, o se puede pasar como un fantasma sin que nadie se entere de que estás ahí, o es posible resolver ciertas situaciones de una forma más agresiva. Depende totalmente del jugador."

Los guardias conocen la escenografía de cada nivel, por lo que son capaces de buscar en los rincones y lugares donde Garrett podría esconderse.

Al terminar cada capítulo de la historia, se podrán adquirir mejoras y podremos reabastecernos de armas, municiones y otros elementos como ganzúas. Garrett cuenta con su clásico "Blackjack" –una cachiporra cortita pero que duele como la san flauta– y sirve para desmayar a los guardias y personajes secundarios; también tiene un arco retráctil (hermosísimo) que puede disparar varias clases de flechas: adormecedora, humo, fuego, hielo y normal, que se pueden usar fuera del combate por ejemplo para apagar una lámpara lejana y aprovechar la oscuridad o para distraer a los enemigos; también tiene un gancho para colgarse y alcanzar lugares de otra forma inaccesibles.

Entonces recordamos aquel ojo mecánico de Garrett y preguntamos si nuestro ladrón favorito tendrá nuevas mejoras tecnológicas además de esa. "Dado que Garrett no es una máquina de matar ni tiene corazón de guerrero, a veces puede verse superado cuando enfrenta a más de dos guardias a la vez en combate cuerpo a cuerpo. Para ayudarlo a salir con vida de esas situaciones más duras, puede usar las habilidades que llamamos Focus."

Activar el Focus en combate provee a Garrett de puntos tácticos sobre los guardias. Y depende de cuál punto decidamos golpear para obtener distintas reacciones y daño. Los más grandes son más fáciles de golpear pero no son letales, sirven para dar tiempo a esquivar; las zonas más pequeñas requieren más habilidad pero pueden eliminar a los guardias con un solo golpe. Es el jugador el que elige si quiere incapacitar a un enemigo o liquidarlo al instante.

Claro que no es tan fácil, amiguitos. Usar el Focus en combate vacía la barra de energía mucho más rápido que cuando se usa la habilidad para otras cosas. El Focus permite ver objetos y cajones para abrir, y tuberías para trepar o zonas por las que moverse en sigilo. Y se puede mejorar a lo largo de la aventura para obtener mayor alcance y eficiencia.

Inevitable pensar en un juego muy reciente que tiene una cantidad de elementos similares y un "look and feel" parecido. Estamos hablando de Dishonored, nuestro Juego del Año recién pasado. En efecto, Eidos Montreal admite haber-





se hecho eco de aquel hermoso fichín –que a su vez tomó varios conceptos prestados del propio Thief– pero aquí se trata de otra cosa: no hay poderes mágicos ni enemigos sobrenaturales, se han suavizado a propósito para conseguir un estilo de juego más mundano y realista, con el que podamos experimentar la vida de un ladrón que, aunque munido de varios accesorios y mucha habilidad, es un simple mortal.

Interesante, y ése es el gene que más le gusta a este cronista: la posibilidad de sentirse un ladrón y de enfrentar lo desconocido sin ninguna intención heroica... pero que finalmente esas acciones alteren el mundo que me rodea, y lo libere.

Claro que hay más, mucho más que Eidos Montreal mantiene en secreto. De acuerdo con ciertas fuentes y con lo revelado por la revista Game Informer, Garrett se expondrá a algo mucho más oscuro de lo imaginado. Los elementos sobrenaturales han sido "debilitados", pero se mantienen. En una secuencia inicial del juego, vemos a Garrett retornando a The City luego de una larga ausencia para encontrarse con el Barón gobernando con puño de hierro y una enorme diferencia entre ricos y pobres, enfrentados en un caos político cada vez mayor. La elite de The City tiene riquezas obscenas y los más miserables son devorados por la peste. Garrett, lejos de preocuparse por los débiles, orienta su habilidad a robar los mejores tesoros disponibles. Eso lo conduce a un distrito –Stonemarket– donde oye hablar de uno de los hombres más ricos, Theodore Eastwick, el ingeniero que ha construido los más lujosos edificios de la ciudad comisionado por el Barón. Los guardias comentan que Eastwick asistirá esa medianoche a "The House of Blossoms", una casa de citas (qué fino estoy). El ladrón se las apaña para meterse en sigilo en el cabarulo, allí ve a un travesti –Xiao Xaio– que habla de algo muy valioso oculto en su habitación... y de un objetivo pasamos a otro, porque Garrett va a donde hay objetos de mayor valor. El tesoro de Xiao Xaio resulta ser un medallón inscripto con runas, y las runas reaccionan y se encienden de azul cuando se las hace coincidir con idénticas inscripciones en las paredes... Y bueno, algo raro pasa que no se puede contar, pero que indican que no todo va a ser tan simple ni tan mundano como pensamos. [i]







COMPUMUNDO

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO

JUEGOS PS3



$449 CONTADO
Starhawk Sony [44953] Origen: Usa Stock: 20u.



$449 CONTADO
All-stars:battle Royale Sony[44950] Origen: Usa | Stock: 20u.



$599 CONTADO
Dead Space 3 Ea [45311] Origen: USA Stock: 20u.

Disponible también para 

$289 contado $599 contado

JUEGOS XBOX

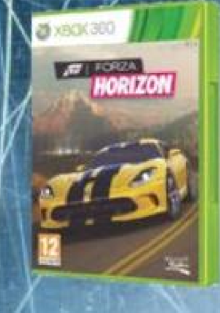


$349 CONTADO
Gears Of War 3 [43256] Origen: Mexico Stock: 20u.



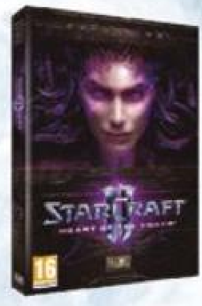
$599 CONTADO
Crysis 3 Ea- Juego [45313] Origen: Mexico Stock: 20u.

Disponible también para PS3

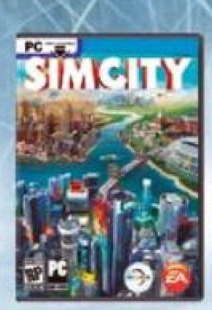


$549 CONTADO
Forza Horizon Microsoft [43746] Origen: Mexico | Stock: 20u.

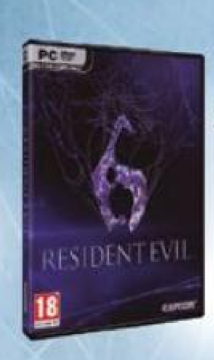
JUEGOS PC



$399 CONTADO
Starcraft Ii: Heart Of The Swarm [45844] Origen: Usa/Argentina Stock: 20u.



$289 CONTADO
Sim City Pc [45885] Origen: Usa/Argentina Stock: 20u.



$150 CONTADO
Resident Evil 6 Capcom [45767] Origen: Usa/Argentina Stock: 20u.

POTENCIÁ TU JUEGO



$349 CONTADO
Pes 2013 Konami [45303] Origen: China Stock: 20u.



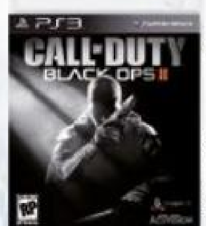


$499 CONTADO
Joysticks Sony Dualshock 3 (Pb) G1099006 Inalámbrico [42439] Origen: China | Stock: 20u.



$399 CONTADO
Joysticks Microsoft Controller Xbox Inalámbrico [43761] Origen: China Stock: 20u.

Vigencia de los precios publicados en el presente mail del 01/04/2013 al 30/04/2013. Acumulable con otras promociones u ofertas. Los precios publicados no incluyen gastos de envío, los que pueden variar según el domicilio del comprador.



$599
CONTADO
Call Of Duty Blk Ops2
[43999] Origen: Usa
Stock: 20u.

Disponible también para XBOX



$599
CONTADO
Hitman Absolution
[45104] Origen: Usa
Stock: 20u.

Disponible también para XBOX



$549
CONTADO
Metal Gear Risi.:Reve
[44949] Origen: China
Stock: 20u.



$549
CONTADO
Assassins Creed 3
[45304] Origen: Mexico
Stock: 20u.

Disponible también para PS3



$549
CONTADO
Halo 4 [43744]
Origen: Usa | Stock: 20u.

Disponible también para PS3



$249
CONTADO
Rush Adventure
Kinect[43505]
Origen: Usa | Stock: 20u.







Bill Kunkel en la Classic Gaming Expo 2005.
Imagen cortesía de Chris Cavanaugh.

THE GAME DOCTOR

RELEYENDO ALGUNAS EDICIONES de [i] me llamó la atención la mención del fallecimiento de una eminencia del periodismo de videojuegos. Su nombre era Bill Kunkel, más conocido como The Game Doctor, un pionero en esto del videogames journalism; es decir, periodismo de videojuegos hecho y derecho, el análisis de videojuegos con el respeto y dedicación que se merecen.

Las andanzas de Bill empezaron en 1978 por medio de "Arcade Alley", una columna dedicada a los por entonces recientes videojuegos dentro de una revista de nombre Video. Tras ese paso inaugural, a partir de 1981 él junto a otros dos colegas –Arnie Katz y Joyce Worley– crearon la primera revista especializada en videojuegos, Electronic Games.

Allí se forjaron conceptos tales como la participación de los lectores mediante encuestas para determinar los juegos más populares. La labor de Bill en esa revista se prolongó por tres años hasta que una pelea lo llevó a abandonarla. La publicación seguiría sin él un tiempo más hasta su cancelación en 1984, como consecuencia de la famosa crisis estadounidense de la industria producto de la saturación de clones. Sin embargo, con el surgimiento del nicho de los juegos de PC y el advenimiento de la NES en 1985, otros medios tomaron la antorcha, surgiendo de este modo publicaciones que aprenderían de su estilo, tales como Game Informer, Nintendo Power y EGM. Justamente, fue en esta última en la cual, retomando su rol de columnista y, medio en serio medio en broma, crearía el mote con el cual sería identificada su leyenda: The Game Doctor.

Además de dedicarse al periodismo elaboró innumerables guías, dio cursos sobre game design y colaboró en el diseño de varios títulos como Batman Returns y Bart's Nightmare. Su desarrollo profesional no se limitó sólo a la emergente industria de los videojuegos, también escribió guiones para comics y colaboró en la realización de películas y series de TV. Siempre produciendo, siempre trabajando, Bill nunca cesó su labor en la profesión que él mismo fundó.

Los creativos que nunca paran de producir, cuando se les termina el tiempo en este mundo, dejan una estela de proyectos inconclusos. Un 4 de septiembre de 2012, con 61 años a cuestas, el Doctor nos dejó. Sin embargo, Bill Kunkel, The Game Doctor, "el abuelo del periodismo de videojuegos", no sólo legaría proyectos a medio acabar, también daría inspiración a colegas y amigos con sus propios proyectos, y de no ser por el envión que este pionero de la prensa de videojuegos generó en la industria, muchos quizás no serían otra cosa que una lejana fantasía. (¡Periodismo sobre videojuegos! Quién lo creería.)

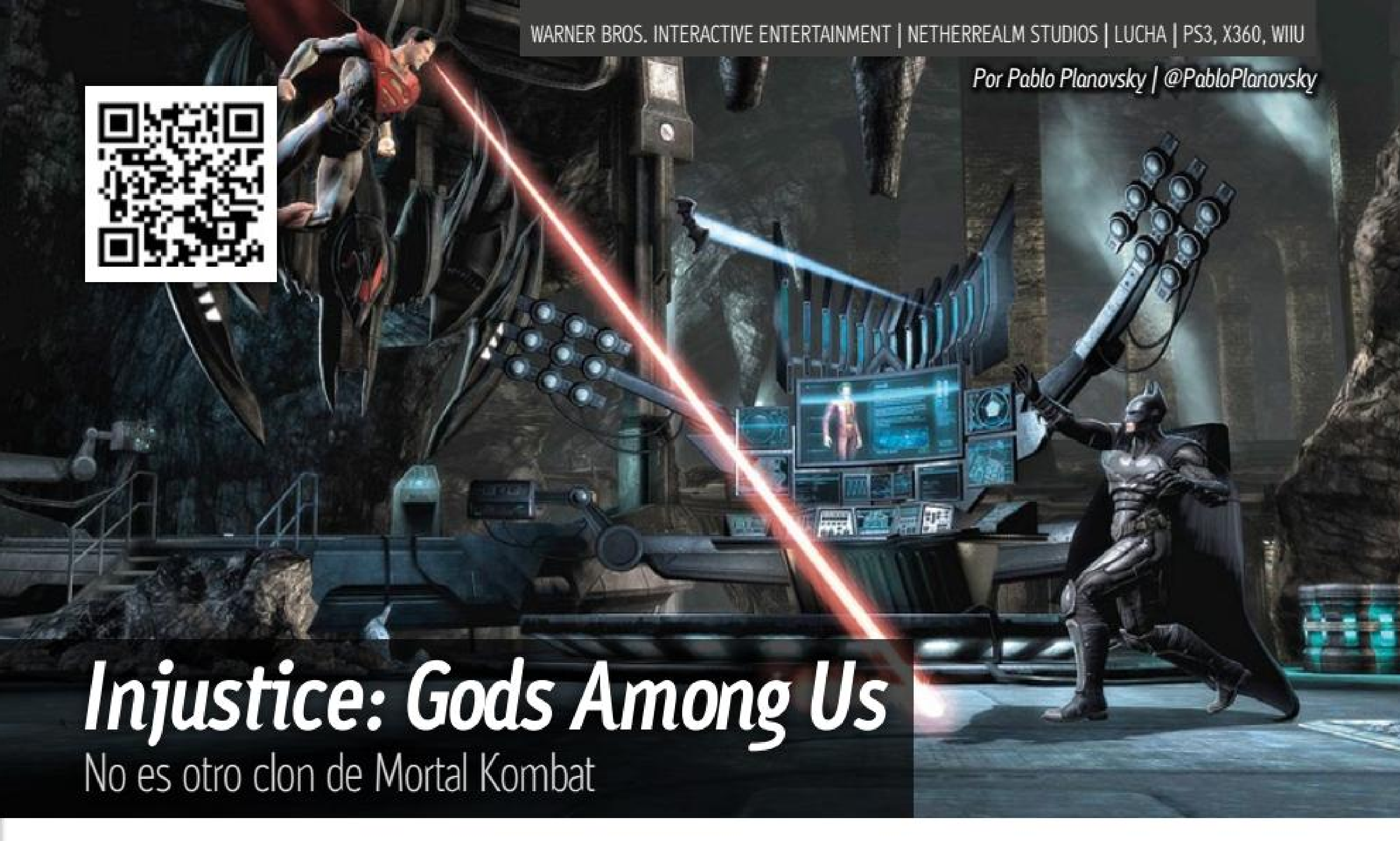
Por más que Bill era relativamente famoso allá en su tierra, al igual que su servidor es probable que todavía no tengamos noción del impacto que tuvo en nuestras vidas y en la profesión. Pero piénsenlo un momento. Un abrazo, abuelo, y gracias por abrir el camino.

-Bruno Gambarotta | Cepia

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, oldstyle, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky



Injustice: Gods Among Us

No es otro clon de Mortal Kombat

THE JOKER FUE DEMASIADO LEJOS: engañó a Superman y fue el responsable indirecto de la destrucción de Metrópolis y la muerte de Lois Lane y su bebé nonato. Superman lo asesinó y se erigió como el dictador de una sociedad oprimida y controlada por el hombre de acero. Los superhéroes y villanos se dividen entre los que apoyan al régimen y los que conforman la resistencia. Una batalla de proporciones épicas está a punto de empezar.

Injustice es lo nuevo de los responsables del formidable reinicio de Mortal Kombat, NetherRealm Studios, quienes habían hecho un crossover entre los ninjas de esa franquicia con los superhéroes de DC. Ahora el protagonismo completo lo tienen Batman, Green Lantern, Flash y compañía (22 personajes, más cuatro como DLC pago). Los escépticos lo verán como un nuevo Mortal Kombat pero con otro elenco. Pues sí y no: si bien los movimientos algo acartonados de la serie están presentes –no necesariamente malo: tienen un tempo diferente– Injustice logra valerse por sí mismo.

El mayor mérito es que todos los personajes están más o menos balanceados. Si bien la excusa del guión para que Harley Quinn pelee contra Doomsday es bastante pobre (una lástima, porque es uno de los pocos juegos de pelea que de verdad ofrece una historia interesante y bien desarrollada) ninguno sobresale del resto. Si existe alguna ventaja no es nada que no pueda ser solucionado con algún futuro parche. Hay que comprender que todos los peleadores presentan habilidades únicas y que equilibrarlos respetando su esencia no es tarea fácil.

Respecto a MK presenta bastantes diferencias: ya no hay más fatalities (sí hay movimientos especiales similares a los X-ray moves); los escenarios son enormes: tienen transiciones como en Dead or Alive 5 y objetos para interactuar que pueden dar vuelta un combate; no hay más que un round y cada jugador tiene dos barras de vida; cada personaje dispone de una habilidad única; y el "clash" es la herramienta que permite cortar el combo rival y ganar o perder energía en una suerte de minijuego para equilibrar la partida. Similar al X factor a lo Marvel vs. Capcom 3 no tan logrado.

Lo que sí sorprende es la cantidad de contenido extra (miscelánea que hará las delicias del mundillo nerd) que hay. El S.T.A.R.S. Labs permite jugar minijuegos que necesitarán horas de paciencia para ser completados: desde eludir guardias y láseres como el gato de Catwoman hasta esquivar tiburones como Aquaman. Recorrer las opciones que nos da el juego permite entender el nivel de detalle y cuidado que pusieron para el deleite de puristas y fanáticos. En el modo online el lag es casi inexistente y permite ver las partidas en modos como King of the Hill sin problemas. Lo que NetherRealm hizo con este título debería ser imitado por unas cuantas compañías.

El lado oscuro existe: no es ese frenesí visual y sonoro los crossovers de Capcom, ni tampoco tan lindo de ver como Soul Calibur y Tekken. El diseño de algunos personajes y otras decisiones artísticas son cuestionables. Pero para ser un juego de pelea que aparece casi en los momentos finales de esta generación de consolas, Injustice es un producto honorable. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de pelea con los personajes de DC de los responsables de Mortal Kombat.

LO BUENO: Los personajes están casi todos balanceados. Mecánica de juego original pero fiel a MK. Lleno de contenido, opciones y modos de juego.

LO MALO: Visualmente no es tan espectacular como algunos juegos de pelea nipones. Algunas decisiones artísticas son cuestionables. Personajes vía DLC pago.

80%



Por Tomás García | @Zripwud

TOMB RAIDER

Amaneció una joven Lara Croft y de los restos del naufragio surgió una sobreviviente

LARA CROFT ES FRÁGIL. Muestra promesa, pero todavía le pesa su apellido. Desconfía de su instinto y es muy intolerante con sus propias fallas. La culpa cala hondo por todos lo que perdieron la vida en el naufragio, pero sabe que debe seguir adelante si quiere sobrevivir.

Siguiendo una de sus primeras corazonadas como aventurera, la tripulación del Endurance embarcó hacia El Triángulo del Demonio, donde una tormenta devastó el navío y dejó solo un puñado de sobrevivientes, perdidos en una remota y desconocida isla. Lara despierta en medio de un ritual y en su intento de escapar se topa con algunos de los residentes de la isla, fanáticos religiosos convencidos de estar presos en aquel pedazo de tierra olvidado y dispuestos a cualquier cosa por escapar.

Lara, robate esta tumba

Efectivamente, Tomb Raider es un mundo abierto, pero está muy lejos de ser un sandbox, se trata de una experiencia guiada. Hay pasadizos que separan una zona de otra, zonas diseñadas con mucha inteligencia, no muy grandes pero repletas de detalles y secretos.

Algunos de estos secretos son tumbas que funcionan como quests secundarias, desafíos de plataformas con puzzles bastante simples pero divertidos de explorar, con una atmósfera excelente que cambian el ritmo del juego.

Y todas estas exploraciones fuera del camino principal permiten obtener más experiencia y elementos para mejorar las armas. Con la experiencia es posible desbloquear nuevas habilidades, algunas básicas como atacar con el piolet, pero eventualmente permiten personalizar el estilo de juego, ya sea más stealth o bien a matar o morir.



Esto es en gran parte porque el juego se ve y se mueve de manera increíble. Los efectos climáticos te arrancan el aliento y una tormenta es tan hermosa como la puesta del sol. Lara es un contraste perfecto a toda esta belleza, porque sus movimientos son fluidos y agraciados o torpes, dependiendo de su estado. Pero a diferencia de otros sistemas, Lara no se pega a ninguna superficie, el movimiento se siente libre, lo que permite moverse con mucha libertad durante el combate, un verdadero placer.

Chicuelos, hablemos de la disonancia ludonarrativa

Como ya sabemos, el medio tiende a presentar personajes con cierto código moral de héroe, pero a la primera de cambio llena de plomo a cuanto muñeco se le ponga enfrente. Crystal Dynamics lidió con este problema muy bien, presentando a los enemigos como sanguinarios asesinos completamente dementes.

Hay que darle crédito a la desarrolladora porque la evolución de Lara como personaje está muy marcada. Desde cazar a un animal hasta cuando mata a una persona por primera vez, se siente como un evento que la cambia para siempre. Es decir, mientras que todavía se siente raro liquidar a decenas



de personas, por lo menos se ve que es el resultado de una evolución progresiva.

Qué pistolas dobles ni qué ocho cuartos, ¡flechas explosivas es la que va!

Por no decir otra cosa, el combate es intenso. Bueno, puede serlo si así lo decidimos. El arsenal es justo pero variado, hay armas silenciosas que pueden hacerse escandalosas, como una flecha en llamas, y otras que pueden silenciarse, como las pistolas.

Gracias a la fluidez de movimiento, cubrirse del fuego enemigo, disparar, correr y saltar es una brisa. El sistema de cobertura automático –algo que suele producir problemas– funciona a la perfección y Lara sabe exactamente cuándo hay enemigos y si tiene algún tipo de superficie cerca, lo que la lleva a resguardarse de los disparos sin ningún tipo de orden nuestra.



¡Pero qué pedazo de... Croft!

Para los que no ven a Lara hace mucho tiempo, puede que en este último fichín la noten un poco rara. Principalmente porque... se ve normal. Así es, nada de atributos exagerados ni fuera de lo común. Y aún así, sigue estando re partible. Es una lástima que Lara la pase tan mal en toda la aventura, porque nunca nos permite reflexionar sobre ese aspecto.

Crystal Dynamics se puso en mente devolver a Lara al puesto que alguna vez le perteneció y lo hizo de la mejor manera, creando una protagonista femenina fuerte, con una voluntad de acero y que la puede llegar a pasar muy mal, como cualquier héroe de acción. Y a diferencia de lo que ocu-



rría con la vieja Lara, tenemos muchas ganas de ver a dónde puede ir la historia y el personaje en próximas aventuras.

Lara, ¡sacá el tigre que hay en vos! ¡Rawr!

Mientras que remarcamos que la disonancia ludonarrativa pende de un hilo durante toda la historia, también vale aclarar que hay una transformación muy clara a lo largo de la aventura y que es un verdadero placer descubrir los pequeños detalles que denotan los cambios de Lara. Uno de los mejores ejemplos es cómo en los primeros encuentros Lara prácticamente solloza por cada tiro y explosión que le pasa cerca, mientras que, ya llegando al final, grita, putea y abusa psicológicamente de sus enemigos, que bien merecido lo tienen.

Nace una sobreviviente

Lara Croft ha vuelto a nacer y aún más viva que antes, más realista y no por eso menos emocionante. Sí, extrañamos las dobles pistolas y los shortcitos inútiles, pero tenemos que aceptar el cambio y le damos la bienvenida a esta nueva Croft que muestra un presente excepcional tanto como una promesa increíble. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El resurgimiento de un clásico de los fichines totalmente renovado y en bastante sintonía con la serie Uncharted.

LO BUENO: Excelente atmósfera y evolución de la protagonista. Tiene todos los chiches visuales y la acción es de lo más intensa.

LO MALO: El elenco secundario no es tan fuerte como el resto de los elementos narrativos.

92%

SCE | SANTA MONICA | ACCION | PS3

Por Luciano Selva | @ozzy_axes

God Of War: Ascension

Me verás volver a la Cuidad de las Furias...

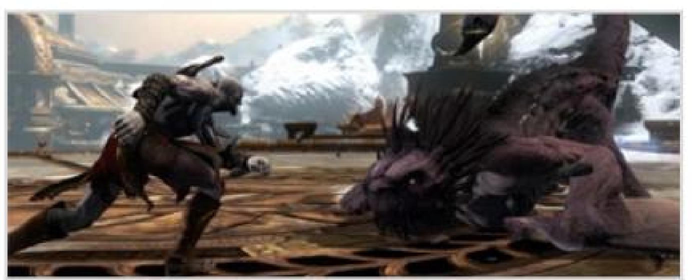
KRATOS, EL GRAN GENERAL ESPARTANO, ha sido derrotado. Lo que alguna vez fue un pacto con los Dioses hoy no existe más. Las Furias están listas para que pague el precio de su traición. El castigo es la tortura eterna, la muerte sería demasiado fácil. Encadenado y casi sin fuerzas para continuar, comienza aquí su largo camino.

Cuando el año pasado la gente de Santa Monica anunció este nuevo God of War sorprendió a los numerosos fans de la saga: los eventos ocurridos en anteriores entregas habían dejado todo muy claro y con una sensación de final contundente. Sin embargo, aún quedaba tela (y brazos, cabezas, colas, torsos y traseros) por cortar.

En esta oportunidad, la historia nos lleva a los primeros pasos de Kratos y su ya tormentosa relación con los Dioses. La traición como eje fundamental pone a nuestro personaje al borde de la muerte, casi sin escapatoria. Las Furias, seres implacables y despiadados, están dispuestas a todo con tal de que paguemos las consecuencias de nuestros actos.

Apenas comenzar a movernos por el escenario, la sensación de continuidad en relación a otros juegos de la serie es instantánea. El manejo de nuestro personaje es simple y con una fórmula sin vueltas, pegar en el momento adecuado y esquivar los golpes de los enemigos. El juego se focaliza en un gameplay basado en hack and slash, pero como en anteriores entregas vamos a encontrarnos con momentos de plataforma y algunos puzzles de relativa complejidad. No podían faltar las clásicas escenas interactivas (Quick Time Events) que ponen a prueba nuestra velocidad.

Hay de todo, como siempre: Bestias colosales, pendientes donde resbalar mientras se derrumba todo alrededor, abismos para caer con estilo, paredes y cornisas para trepar, monstruos horrendos para hacer estallar en pedazos sangrientos y toda la violencia esperable que es marca de God of War; acción



constante y sin respiro en un marco de una belleza magnífica donde nadie lo quiere al pobre griego [N. de Ed.: Ni el FMI siquiera.]

El arte de la serie es del todo impresionante. Como suele ocurrir en los juegos finales de una generación, las desarrolladoras saben cómo sacar el máximo provecho a cada plataforma. Los modelos presentan un detalle enfermizo y el nivel de texturas es excelente, muy realistas. Se nota una evolución sobre todo en los efectos de iluminación y en un mejor acabado general. La cámara no se comporta tan bien como quisiéramos y en ocasiones resulta molesta. Tanto los efectos como la música acompañan al juego a la perfección y le dan un toque épico a las batallas.

Como novedad, la saga cuenta con un multiplayer para ocho jugadores con diferentes modos de juego y niveles de personalización que cumple bien con su cometido de prolongar la experiencia unas horas más.

God of War: Ascension es el último cartucho de la gente de Santa Monica es nuestras PS3 y, a pesar de que deja en evidencia cierto desgaste de la saga, nadie que sea fan de Kratito se lo puede perder. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un nuevo GOW brutal y frenético como los anteriores.

LO BUENO: Impacta visualmente. Entretiene de principio a fin.

LO MALO: La historia no aporta demasiado.

80%

DEEP SILVER | TECHLAND| FPS MACHACACABEZAS | PC, PS3, X360

Por Tomás García| @Zripwud

Dead Island Riptide

Las vacaciones del ourror continúan...

LA AGENCIA DE TURISMO a cargo de las últimas vacaciones de Moki se sintió tan apenada por todo el inconveniente de la epidemia de los zombies-come-cerebros en la isla paradisíaca, que le ofreció nuevos pasajes, pero el pobre miko no estaba en condiciones de aprovechar los pasajes, así que me los dieron a mí. ¡Don Carne de Cañón, al frente! ¿Miedo? Para nada. ¿Cuáles son las chances de que ocurra exactamente lo mismo en otra isla paradisíaca?

Una semana después estaba felizmente a bordo del buque que me iba a llevar hasta la bondadosa isla Palanai, cuando velozmente todo se fue a la goma, sin escalas. Me desperté en mi camarote esperando desayuno americano, y casi soy el desayuno de unos malvivientes putrefactos. Apresuradamente escapamos del titánico botecillo solo para encontrarnos a unos milicos seniles que nos metieron presos por ser inmunes al virus que, detalle importante, está arrasando con el mundo. Así que, ojo en sus casas, no tomen agua de la canilla, ni dejen baldes con agua sucia, que el próximo verano el dengue es la menor de sus preocupaciones.

A los sobrevivientes de la aventura previa (sin contar a Moki que todavía no sabemos si va a sobrevivir) se le suma un nuevo mico, John Morgan, cuya habilidad especial es hacer la gran Liu Kang y pegar patadas que mandan volando a los zombies. Y si sobreviviste al ourror original, vas a poder importar tu personaje y mantener toda la experiencia y armas usadas en el Dead Island original.

El problema principal con Riptide es que le falta variedad. Sí, hay nuevos escenarios, personajes, vehículos, enemigos y armas, pero son variaciones de las mismas cosas. El árbol de habilidades que permite personalizar a nuestro personaje es un calco hasta en las habilidades y el único que cambia es el del personaje nuevo, porque bueno... es nuevo. Y ocurre lo mismo con la estructura, del mismo modo que en el original,



nos paseamos por la isla haciendo fetchquests glorificadas de un punto a otro, machacando cuanto Pipo Pescador se nos cruce en el camino.

Todo esto suena como malas noticias, pero el hecho de que poco haya cambiado también le juega a favor. Porque sigue siendo divertido. Confirma que la fórmula original era buena y se mantiene, machacar zombies sigue siendo tan sensual como jugar carreritas con amigos. De la misma manera que mejorar armas y agregarle daños elementales. El núcleo de la experiencia sigue siendo bueno y feliz, solo lamentamos que no tenga más para ofrecer.

Su nombre deja más claro que el agua sobre que no hay muchas mejoras en Riptide, aun cuando fueron prometidas por parte de los desarrolladores. No se trata de una secuela, sino de contenido extra. Una expansión como las que había antes. Incluye más pulido, pero no cambia en lo más mínimo la experiencia de juego. Para algunos será una buena noticia, ¡enhorabuena!, acá tienen más Dead Island. Para otros será decepcionante, y si ese es su caso, recomendamos evitarlo. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: ¿Se acuerdan de Dead Island? Bueno... más, ¿y mejor? No mucho.

LO BUENO: El combate sigue siendo picor puro, un poco pulidos los detalles.

LO MALO: Más allá de un poco de variedad agregada, es más de lo mismo

80%

Por Sebastián Di Nardo| @mokirrompibles

SIM

Mmmmmh (la terrible onomatopeya de la duda)

EN 1989, LA MEJOR PC tenía menos capacidad de procesamiento que un celular. Sobre esos viejos procesadores corría uno de los juegos más populares de la historia, SimCity, del maestro Will Wright. Un juego en el que se ponía a prueba nuestra capacidad como gobernante, constructor y administrador de una ciudad. Hoy, después de casi 25 años, Maxis vuelve a la carga (sin Will) tras pasar por innumerables reediciones.

Un pedazo de tierra baldía fue lo que me asignaron para fundar lo que algún día sería la brillante Mokiwood. Un Hollywood de bajo presupuesto. Un par de calles, dos o tres manzanas de barrio residencial, comercios y una estación eléctrica serían el principio de la ciudad que gobernaría por unas semanas. Oh sí.

En minutos volvió a invadirme esa curiosa sensación de que el tiempo se detiene mientras construyo y amplío mi ciudad, poseído por el espíritu de un alcalde honesto y trabajador, como el que nunca tendremos en la vida real.

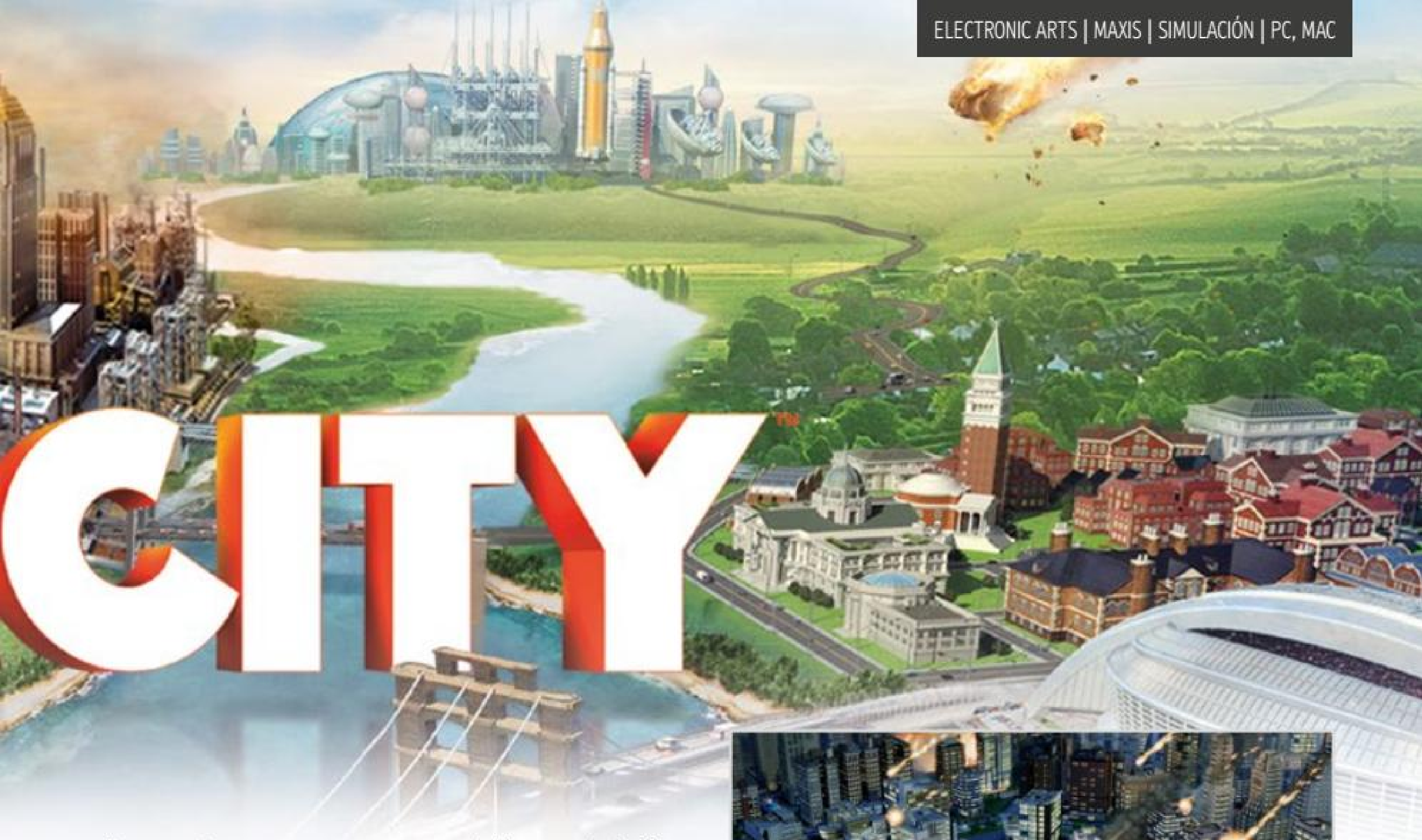
Seis años después de su última versión, SimCity reapareció con un motor gráfico que le permite un nivel de detalles increíble y que hace uso de todas las viejas chucherías de antaño para construir nuestra preciosa metrópolis.



SimCity permite levantar una urbe desde cero, utilizando calles de tierra, asfalto y autopistas. Allí comienza el trabajo de urbanización eligiendo terrenos para casas, para comercio o industria, fuentes de energía –como la red eléctrica– y red de suministro de agua. Si todo esto no acabó con ustedes, imaginen más adelante lidiar con los pedidos de la gente, el crimen y los desastres naturales, mientras las arcas de la ciudad aúllan con sus números en rojo. ¡Qué lindo es fichinear un SimCity!

Es muy difícil definir lo que significa el gameplay de este juego. Lleno de opciones, menús y submenús que solo se pueden entender arrancando desde una ciudad minúscula. Porque resulta imposible entender absolutamente todo. [N. de Ed.: ¡Qué miko senil! ¡Debes tomar tus pastillitas!] SimCity tiene eso que siempre tuvo y que solo sabemos explicar diciendo que es amor. Sentarse a jugarlo por 15 minutos no existe, uno cae en un sopor y, al recuperar la conciencia, alguien nos robó tres horas de vida.

El chiste de este nuevo SimCity es que nuestra obra de arte urbana se aloja en servidores online y los vecinos de las ciudades contiguas son personas de carne y hueso. Gente que como nosotros está jugando desde sus casas. Serán ellos los que nos salven de un desastre mayor, vendiéndonos recursos que no tenemos en nuestra ciudad y creando una red de gobierno y colaboración como tal vez nunca haya en realidad. Porque Internet está llena de héroes anónimos con ganas de ayudar y ser ayudados; pero también está llena de esa otra gente, el jugador molesto o el jugador avaro. Aquel que solo quiere estancar nuestro progreso, aquel que solo quiere ver cómo nuestra ciudad se hunde en un mar de agua servida, o se queda a oscuras por un apagón. Como en la vida real, uno no puede manejar las intenciones de la ciudad vecina, que puede ser nuestra mejor aliada o la peor pesadilla.



Para nosotros esa es una carga soportable, pero todo tiene un precio.

Los servidores de Electronic Arts explotaron literalmente en las primeras semanas, enfureciendo a cientos de miles (¿millones?) de usuarios alrededor del mundo. Durante ese proceso intentábamos descargar el juego para esta review, y Origin bajando los datos parecía un niño de 10 meses, gateaba o daba pequeños pasitos. Semejante demanda tomó por sorpresa a EA, que rápidamente amplió su red de servidores. Además de las disculpas más sinceras, Electronic Arts salió a regalar a todos los alcaldes frustrados un juego a elección de una jugosa lista. La gente feliz otra vez y las arcas de EA devastadas. Les salió cara la vuelta.

Hasta aquí la vida es color de rosa, celeste o del color que más les plazca, pero SimCity tiene un lado oscuro que estaba a punto de descubrir.

Mokiwood contaba después de 15 modestas horas de juego con una envidiable población de 123.000 habitantes. Si bien la gente se manifestaba en contra de mi gestión, en general aprobaban lo que yo estaba haciendo. Había problemas con la circulación de agua pero estaba trabajando para solucionarlos. Tenía problemas para expandir el ayuntamiento y agregar distintos departamentos para hacer progresar a la ciudad. Pese a las protestas de los ciudadanos que agitaban sus pancartas, acababa de mudarlo a un sector de la ciudad que estaba en plena expansión. Estaba extrayendo metales y carbón para autoabastecer finalmente mi planta de energía hasta cambiarla por una que generara menos polución. Estaba juntando dinerillos para construir mi primer Arc. Y digo estaba, porque Mokiwood dejó de existir.

Durante el proceso de autoguardado –el juego salva automáticamente los datos en los servidores de EA–, algo falló y Mokiwood desapareció como una Sodoma moderna. En el mapa general de preview, la autopista a Mokiwood conducía a un terreno vacío. Sobre la descripción de la ciudad, detallaba que había 123.000 habitantes pero fue inútil intentar abrirla. Mi ciudad con sus 15 horas de trabajo dormía en el cielo virtual junto a las de varios usuarios en el mundo que experimentaron lo mismo. Muchos de ellos prefirieron no seguir invirtiendo su tiempo, porque ya habían perdido tres ciudades, y los más animosos pedían una respuesta que no llegaba. SimCity no almacena copias de backup en nuestros discos y no tenemos manera local de recuperar un save. Y si no estamos conectados no hay manera de jugar. ¡El horror!

Si EA soluciona de alguna manera este terrible inconveniente, SimCity es un juegazo. Tiene muchas posibilidades y tiene ese viejo no se qué que lo hace terriblemente adictivo. Un fichín para no dejar pasar. Hasta que eso ocurra... tengan cuidado. De la noche a la mañana pueden pasar del alcalde más exitoso al más desdichado. Yo me siento un desdichado y voy a jugar al Juego de la Vida con mi hija. Es una oponente artera y tramposa, pero no necesito conexión online y tengo el save sobre la mesa. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La nueva entrega del clásico SimCity pero con online permanente.

LO BUENO: Conserva el espíritu original, detallado, y con posibilidades increíbles.

LO MALO: Es terrible descubrir que uno puede perder 15 horas de juego en un instante.

60%



Por Santiago Figueroa | Morton

Phantom Breaker: Battle Grounds

Girls just wanna have fight

LA GUERRERA MIKOTO, de espaldas a una vidriera de Akihabara, habla a su teléfono celular: "Tengo habilidades que me convierten en una pesadilla para tipos como vos. Si no dejás ir a mi hermanita, te voy a buscar, te voy a encontrar, y te voy a matar". Corta, empuña su fiel compañera y se abre paso entre la horda de enemigos.

La historia de Phantom Breaker: Battle Grounds (spin-off del juego de pelea del mismo nombre) nos sitúa en un futuro cercano, donde el villano Phantom ha secuestrado a Nagi, la pequeña hermana de Mikoto. La protagonista no dudará un segundo en cruzar todo Japón para recuperar a Nagi, en compañía de las guerreras Waka (portadora de una lanza), Itsuki (una chica disfrazada de mucama con un martillo gigante) y Yuzuha (la colegiala ninja).

El juego es un beat'em up que nos propone tomar el control de cualquiera de estas heroínas y patear traseros a lo largo de varios escenarios muy diversos. Los enemigos pueden variar desde ciudadanos hipnotizados por sus implantes cibernéticos, hasta demonios y dragones.

Al subir de nivel, podremos adquirir nuevas habilidades para nuestro personaje o aumentar su defensa, velocidad y ataque, todo en forma personalizada, brindando una mecánica clásica de un RPG que es bienvenida en este contexto.



Los gráficos estilo animé 16-bits nos recordarán a Scott Pilgrim vs. The World, del cual también se heredan varias decisiones estéticas y de jugabilidad. Sin embargo, los controles y el ritmo de este juego son más placenteros, tomando también elementos del clásico Guardian Heroes.

Una vez superado el modo historia, desbloquearemos una buena cantidad de personajes que podremos utilizar para completar nuevamente el juego, todos con diferentes características (algunos más rápidos, otros más poderosos), lo que brinda un alto grado de replay.

El mayor atractivo de Phantom Breaker: Battle Grounds es que puede completarse en modo cooperativo, en forma local u online, con hasta cuatro jugadores en la misma partida. Incluso posee un modo de combate en el que podemos batirnos a duelo con nuestros propios colegas.

Con un colorido y desenfreno poco visto estos días, Phantom Breaker: Battle Grounds es una grata sorpresa que no puede faltar en una próxima noche de pizza y amigos. [i]

[DLC – Kurisu Makise y el nivel 100]

El único DLC disponible por el momento es el personaje Kurisu Makise, curiosa científica protagonista de la popular franquicia Steins;Gate. Además, junto con el personaje, el DLC trae la posibilidad de subir el nivel de nuestros personajes hasta el nivel 100. Les recomendamos comprarlo.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Beat'em up de pura cepa con piñas, magia y extra-venganza

LO BUENO: Mucha velocidad y nostalgia 16-bits, especial para una noche de multiplayer.

LO MALO: No poder jugar el modo Historia en forma cooperativa (es un detalle).

84%

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky



Army of Two: The Devil's Cartel

Los descartables...

LOS ZUMBIDOS DE LAS RÁFAGAS que disparan los narcos mexicanos se escuchan a lo largo de la calle, mientras los edificios caen a pedazos. El afiche de campaña de un político local se llena de agujeros: es el objetivo que deben proteger los nuevos miembros de T.W.O. Mientras Alpha resiste al final del camino, Bravo se abre paso a través de los techos: en instantes desatarán la verdadera emboscada y el caos sobre las decenas de terroristas que los atacan...

The Devil's Cartel es la nueva secuela del juego de 2008, Army of Two. Es un shooter en tercera persona donde dos mercenarios se abren camino a través de centenares de enemigos. Tan literal como eso: apuntar, disparar y avanzar como si uno fuera una suerte de héroe de acción ochentoso. De hecho, Overkill Mode es un breve período de tiempo que se puede activar para ser invencible y donde cada disparo actúa como si proviniera del más potente fusil de asalto y descuartiza villanos como si fueran papel. Hay algo adictivo y cómico en esa omnipotencia. El mayor problema es que todo el juego (una campaña de 8 horas) consiste en ir de A hacia B en un camino extremadamente lineal disparando sin cesar.

Esa sencillez, por momentos divertida, no cobija ningún tipo de complejidad: cada mercenario puede portar hasta tres armas y el arsenal –desbloqueable con puntos o encontrados en el campo de batalla– es considerable. Pero es posible completar todo el juego usando siempre la misma arma y la inteligencia artificial de los enemigos es tan tosca que corren para ponerse justo delante de nuestra mira. Existe una opción que nos permite ver movimientos sugeridos para lidiar con una situación complicada, pero es inservible en la práctica ya que es imposible perderse en el diseño lineal de los niveles. Eso sí: la destrucción de casi todo lo que se encuentra a nuestro paso es uno de sus fuertes. Otra de las novedades es el sistema de cobertura, que otorga un gran nivel de movilidad, pero que en los momentos de mayor adrenalina resulta más bien torpe. Inexplicable la supresión de un botón para rodar.

En esta entrega hay menos en todo sentido: ya no hay más decisiones morales en momentos claves de la historia, ni siquiera esas secuencias espalda a espalda que hacían aún más entretenido a The 40th Day. El modo coop, estrella en esta serie, no brilla demasiado, salvo por algunos momentos puntuales donde uno dispara desde un helicóptero mientras otro continúa a pie. Nunca se siente la necesidad real de tener un compañero para superar los desafíos, ya que la ayuda simplifica aún más la dificultad.

La falta de ideas y de originalidad se resiente más si lo comparamos con Max Payne 3: otro shooter en tercera persona donde el protagonista cruza la frontera para enfrentarse a los carteles sudamericanos. Si la referencia de Max Payne 3 era el cine de Tony Scott (con Man On Fire a la cabeza) la de The Devil's Cartel debería ser The Expendables con su humor paródico y autorreferente.

No hay nada de malo en disfrutar un rato de un poco de acción descerebrada, pero en la comparación con los anteriores Army of Two, este nuevo título resulta poco inspirado y rutinario. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: La tercera entrega de Army of Two. Más rápido, más furioso: explosiones y disparos por todos lados.

LO BUENO: Casi todos los escenarios se pueden destruir. Algunos momentos cargados de adrenalina. La sensación de omnipotencia.

LO MALO: Repetitivo hasta el hartazgo. IA pobre. En general, está un paso atrás de The 40th Day. Personajes olvidables.

60%



GAMELOFT | JUEGO DE CARTAS | ANDROID, IPHONE & IPAD

Por Mario Marincovich | Shadbox @mariohm

Order & Chaos: Duels

Un paso adelante en el vicioso mundo de los juegos de cartas

SOY UN JUGADOR DE CARTAS EMPEDERNIDO, desde Póker hasta Magic: The Gathering, he jugado de todo y no voy a dejar de hacerlo. Soy lo que en la jerga se conoce como timbero. Hace poco conocí Order & Chaos: Duels y me envicié... mi ADN pudo más... maldito ADN.

O&C:D es un juego de cartas freemium (no es TCG porque de trading no tiene nada) donde personificamos a un héroe –Humano, Elfo, Orco o No Muerto– y combatimos contra un oponente, ya sea offline u online. Es muy táctico, tremendamente táctico, son tantas las habilidades y las diferentes cartas (hay 250 en total) que las combinaciones son muchísimas.

Tenemos cinco casilleros donde bajar, de nuestra mano, cartas de criaturas al igual que el oponente, o sea nuestros bicharracos quedan enfrentados a los de él. Las criaturas tienen un valor de casteo, ataque y defensa. Si tienen una criatura del oponente enfrentada atacan a esa criatura, si no hay ninguna delante atacan al héroe contrario. Cuando alguno de los dos héroes llega a cero de vitalidad, termina el juego. Por supuesto cada carta tiene habilidades especiales, que se disparan en diferentes situaciones. Hasta nuestro héroe tiene un hechizo potente que se carga cada X turnos.

Hasta aquí el les comenté como se juega, algo que obviamente van a aprender mejor dedicándole tiempo, pero hay que analizar otras cuestiones que definitivamente te hagan descargar u olvidar el fichín.

Gráficamente le pasa el trapo a toda su competencia. Me atrevo a decir que incluso se ve mejor que MTG: Duels of the Planewalkers 2013. La edición del mazo es bastante simple, aunque le falta lo más básico: ordenar por valor de casteo.

El modo campaña es entretenido y te permite aprender mucho del juego. La inteligencia artificial es horrible x1000; por alguna razón, Gameloft decidió que la forma de manejar la dificultad de los enfrentamientos sea por errores de la IA y no por debilidad o fortaleza de sus mazos. He visto a la IA bajar cartas de su mano en ubicaciones obsoletas, donde hasta un niño se da cuenta que en el próximo turno va a perder.

La parte social del juego es excelente, podemos loguear desde Facebook y agregar amigos. Existe la posibilidad de jugar en modo online contra jugadores que se encuentren offline controlados por la IA. Esto lo llaman "saquear" y cuando te lo hacen a vos podés vengarte o vengar a tus amigos saqueados, robándote oro de sus arcas y compartirlo en las redes sociales. Hay logros que hacen ganar oro o runas. El juego online es similar a cualquier otro combate con la diferencia que hay un ranking mundial.

El sistema monetario es muy simple. Se pueden comprar cartas comunes con oro que se consigue jugando. Las cartas poco comunes, raras o épicas pagando con runas que se consiguen cada tanto jugando o comprando con tarjeta de crédito. Y aquí radica el peor error de O&C:D, la carta que canjeemos por runas es entregada al azar. Por lo que puede no servir para nuestra raza/mazo y tener que hacer uno nuevo para poder utilizarla. Quizás estemos en el final de la campaña o jugando online, invirtamos algunos dólares para trepar el los rankings y, oh sorpresa, la carta conseguida no sirve, no se puede cambiar ni venderla.

O&CD es un buen juego, no es original –copió mucho de Shadow Era– pero tiene proyección para ser un juego excelente si Gameloft soluciona los defectos mencionados. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Juego de cartas estilo Magic: The Gathering. Hay que estar conectado a Internet para jugar.

LO BUENO: Estratégicamente divertido.

LO MALO: Las cartas que compremos pueden no servir en nuestro mazo.

80%

PARADOX INTERACTIVE | COLOSSAL ORDER LTD. | SIMULACIÓN | PC, MAC

Por Ing. Fernando Coun | Shinjikum

Cities in Motion 2

Moviendo el esqueleto urbano

VOLVER DE LAS VACACIONES ES SIEMPRE TRAUMÁTICO. Pero volver anticipadamente... ¿A quién se le ocurre? ¿Con qué motivo? ¿Para gestionar el transporte público? Otros pueden hacerlo por mí. ¿O no? Si no tengo competencia. ¿O sí?

Tenés que terminar con este caos, ruegan. Sos el indicado, adulan. Tenés que construir una red eficiente, sueñan. Colectivos, trolebuses, tranvías, subterráneos, lanchas colectivas –como en Tigre. Y cada una con variedad de unidades. ¿Por dónde empiezo? Los colectivos requieren poca infraestructura, una terminal y algunas paradas. Pero se quedan trabados en las horas pico. Los tranvías, en cambio, pueden circular sobre los bulevares, pero se encarecen con la construcción y mantenimiento de las vías. De los subterráneos ni hablar, apenas puedo conectar los rieles a las estaciones de cabecera. Los ferris sirven, pero solo para la zona costera –o para los diluvios.

Vamos con los micros nomás, después veré. Ahora no tengo tanto dinero –o sí, pero mejor ahorrar– por si acaso pido un préstamo bancario. Busco una buena zona –si es baldía, mejor, así no vuelan gases–, instalo una terminal, distribuyo 5 o 6 paradas –de las baratas: postes con el número y recorrido–, defino el recorrido de la línea Mini 60, compro un par de unidades y... listo. Ah, de paso, ajusto el precio del boleto –pa'rriba– y los salarios –pa'bajo– y defino la frecuencia de salida según días y rangos horarios.

La noche llega, las luces se encienden, hay poco movimiento en la calle. La gente está contenta. ¿Está contenta? En algunas paradas sí, en otras... La ciudad crece y se transforma al tempo de mi trabajo: adagio, o sea, lento y majestuoso. En eso un amigo me pide unir su shopping con cierto barrio paquete. ¿Cómo negársele a los amigos si son lo más importante en esta vida? Por las dudas, me endeudo nuevamente. Esta vez sí se justifica un tranvía –con paradas techadas–, la



recompensa es excelente... para los ciudadanos. Por las dudas contrato algunos "chanchos", nunca faltan los vivos...

En este punto, la introducción de la competencia –sólo uno– es más que bienvenida. Podríamos intentar competir, pero para qué malgastar recursos. Mejor unir fuerzas y cooperar para brindar el mejor servicio de transporte público del mundo. Y que sea rentable. En eso, otro amigo nos pide –ahora que somos dos, o mucho más– comunicar su barrio privado con la zona de oficinas. No quiere ir por tierra. Quiere algo exclusivo. De helicópteros no disponemos, por lo que armamos una línea de transbordadores a todo trapo, unida a la flamante red de metro inaugurada por mi nuevo socio que distribuye a los felices hombres de negocio por todo el centro financiero. Buscando exclusividad decidimos aumentar el costo de los pasajes –muy por encima del agrado de la mayoría– y agregar varios guardas. Demasiado trabajo. Me estresé. Definitivamente tengo que tomarme unas buenas vacaciones. Mi socio está más que capacitado para continuar la obra. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un nuevo simulador de transporte público moderno más complejo, pero no por eso, más entretenido.

LO BUENO: Las mejoras gráficas. Los modos campaña, sandbox y multijugador. Los cambios dinámicos en la ciudad. La variedad de opciones e indicadores.

LO MALO: Algunos problemas en los trazados de subterráneos. El avance en la campaña puede ser lento.

73%

Por Juan Lomanto | Janto

The Walking Dead: Survival Instinct

¿Les gusta el comic, la serie? ¿Les gusta la obra maestra de Telltale? Bueno, listo, frenen ahí

¡TODO PINTABA BIEN! Nos íbamos a meter en la piel de Daryl antes de su llegada a Atlanta, íbamos a saber que había sido de los hermanos Dixon antes de su encuentro con Rick, íbamos a manejar esa hermosa ballesta... nada podía arruinar el momento, nada podía "malirsal" (sí, es lo primero que sale mal). Adivinen cómo terminó. Sigan leyendo y lloramos todos juntos.

Allá, a fines del año pasado, nos habíamos encontrado con la noticia de que Activision estaba preparando un FPS de la súper explotada franquicia The Walking Dead. En seguida mostraron un trailer que no convenció a nadie. Los errores groseros e inaceptables de física y gráficos eran alarmantes. Lo único que prometía era que se afirmaba en no ser el típico FPS de pura acción, sino que se iba a respetar el estilo de la serie en la que estaba basado.

Eso fue en lo único que Terminal Reality aprobó, porque después el juego en general es espantoso, casi impresentable. Y si no le ponemos un horrible 10%, es por algunos detalles que lo ayudan a rasguñar un puntaje más digno. Básicamente, nos encontramos ante un juego de supervivencia en primera persona, supervivencia que no es tal, ya que no es demasiado complicada, gracias a zombies con una IA defectuosa que basta con alejarte un poco para que te dejen de perseguir.

El juego arranca con la muerte de nuestro padre a manos de una horda de caminantes que lo sorprenden en plena caza de ciervos. Hasta el momento, la familia Dixon no se había enterado de que estos monstruos feos habían invadido hasta el último rincón del país de las estrellitas, y de esa simpática manera se desayunan a todos. Ahí es cuando, junto a nuestro mordido tío, nos lanzamos a la ruta en busca de Merley, un lugar donde nuestro trasero esté a salvo. Pero es en ese momento en el que el suplicio monótono arranca.

De ahí en más, el juego consiste en elegir el lugar a donde



queremos ir, teniendo en cuenta el camino que vamos a tomar y la nafta a consumir. También tenemos que estar atentos a variables, como que se descomponga el auto y conseguir suministros, elementos de distracción, armas, combustibles o sobrevivientes.

En este aspecto, se puede decir que el juego suma, al igual que cuando escuchamos a los actores originales interpretando al protagonista y su hermano. Pero estos buenos aspectos no alcanzan para cubrir sus tremendos fallos, inadmisibles para esta época. La física es desastrosa, los cuerpos caen como escobas y desaparecen como en antaño; el sonido no está para nada bien pulido (no se escuchan determinados golpes o los aullidos suenan a destiempo); los gráficos son de la generación pasada; y la historia es exageradamente simple y monótona.

En conclusión, The Walking Dead: Survival Instinct es un título para los fanáticos, para esos que no se quieren perder nada que decante de la creación de Robert Kirkman. Los demás, si pueden, eviten toparse con esto y gastar dinero. De última esperen a que baje y a tener mucho tiempo de ocio, y así y todo, ¡piénsenlo dos veces! [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: Un juego solo para los muy fanáticos. El resto, abstenerse.

LO BUENO: Las voces originales y algunos aspectos de la supervivencia.

LO MALO: Todo lo demás.

35%

Por Ezequiel David Deza | KSI*



Una aventura interdimensional sobre las nubes

EN UNA NOCHE TORMENTOSA cerca de la costa de Maine, Booker DeWitt yace sentado en la parte trasera de un bote. Sus acompañantes, un hombre y una mujer, discuten entre sí casi sin prestarle atención mientras el hombre rema en dirección a un faro, donde nuestro protagonista es luego dejado con sus pertenencias. "Tráenos a la chica y limpia tu deuda", dice una nota clavada en la puerta del mismo. DeWitt ignora aún lo que se avecina, pero momentos más tarde sería disparado en una cápsula a Columbia, una ciudad en los cielos donde no todo es lo que parece.

Al atravesar las nubes, vemos una maravilla arquitectónica acompañada por una conmovedora melodía de piano; ante nosotros se encuentra una ciudad de comienzos del siglo XX suspendida en el aire a más de 15.000 pies de altura, con islas flotantes que se unen y separan, puentes y globos aerostáticos. Mientras descendemos para aterrizar en ella y suena un coro, el juego aprovecha para seguir demostrándonos su potencia gráfica empleando efectos de iluminación y reflejos de excelente calidad, y finalmente llegamos a un templo donde se nos deja libres para empezar a explorar el lugar. Así es como en 15 minutos, usando más que nada su arte –la estética, los gráficos, la música– el juego nos introduce a su universo de lleno.

Pronto empezamos a aprender de la ciudad y de los personajes de esta historia. Dando vueltas por Columbia, podemos encontrar no sólo interesantes grabaciones como las que abundaban en Rapture, sino también máquinas que mediante filmaciones de estilo antiguo nos cuentan historias de la ciudad, su fundador y su sociedad, así como cientos de carteles varios por todos lados, los cuales agregan un gran nivel de detalle. Los personajes principales, por su parte, se lucen con sus distinguidas personalidades y formas de ser. Un ejemplo notable es nuestro protagonista, DeWitt, que no es ningún Freeman: se la pasa charlando y es así como vamos conociéndolo. Las demás figuras de la historia no se quedan atrás y son verdaderamente memorables, como el antagonista, el Padre Comstock, profeta y fundador de la ciudad y Daisy Fitzroy, líder del grupo revolucionario Vox Populi. Sin embargo, quien se lleva el premio es la misteriosa muchacha que nos han encargado venir a buscar.





[EN MIS TIEMPOS LOS JUEGOS ERAN DIFÍCILES...]

Para los veteranos que se quejan de la escasa dificultad del cada vez más aguado modo "difícil", Irrational incorporó a Infinite el "Modo 1999". Entre las dificultades que éste agrega se encuentran el daño y la salud duplicados de los enemigos, nuestro menos eficiente escudo, la escasez de puntos de control, entre otras. Para desbloquearlo hay que pasar el juego, pero los más impacientes pueden simplemente ingresar el Konami code en el menú – siendo B y A equivalentes a Esc y Enter en PC y O y X en PS3.

Tras meternos en problemas, llegamos finalmente al sitio donde la conocemos en un momento mágico. Su nombre es Elizabeth y es ella la coprotagonista de esta historia que desde ese momento nos acompaña a lo largo de la aventura. Lejos de ser una molestia o una simple mecánica del juego, se podría decir que ella es un personaje casi con vida propia. Si bien nos sigue, se mantiene a una distancia para no estorbar; es curiosa, observa y realiza comentarios acerca de lo que ve o encuentra; tiene un sinfín de diálogos con Booker, con quien tiene muy buena química. En combate se mantiene oculta, nos señala enemigos, nos va arrojando provisiones si es que las necesitamos y además tiene la capacidad de abrir rupturas entre dimensiones –trayendo provisiones, aliados o paredes tras las cuales podemos cubrirnos– así como puede emplear ganzúas que vamos encontrando para forzar cerraduras.

En el departamento armamentístico, Infinite opta por un arsenal más bien tradicional –desde pistolas de la época hasta un lanzacohetes Steampunk–, pero de todos modos, BioShock nunca se ha destacado tanto por su armamento, sino por los poderes especiales que vamos consiguiendo. Si bien los plásmidos no regresan en esta entrega, en su lugar tenemos los vigorizadores, tónicos que vienen en ocho variedades y nos proporcionan nuevas habilidades que en algunos casos se pueden combinar entre sí. A diferencia de los plásmidos, no hace falta intercambiarlos y nos permiten además colocar trampas de mayor efecto manteniendo el botón presionado a costa de una mayor cantidad de sales, nuestra energía. Por último, Booker también cuenta con un escudo que se regenera y una herramienta llamada "Sky-Hook", un gancho empleado para moverse por las "Sky-Lines" –sistemas de rieles usados como autopistas personales similares a montañas rusas–, que nos permiten desplazarnos rápidamente por un campo de batalla y atacar desde una posición ventajosa. Éste también puede emplearse para asestarles un buen golpe a nuestros enemigos o para ejecutarlos brutalmente. Si bien hay máquinas que nos permiten pagar por mejoras a nuestras armas y habilidades, a éstas también se le suman las infusiones, items que nos amplían la barra de salud, escudo o sales, así como indumentaria que si bien no es estética, nos permite realizar cambios a nuestro estilo de juego con bonificaciones de todo tipo.

En fin, Columbia es un lugar lleno de secretos por descubrir, en el cual aquellos micos más aventurados y atentos al detalle podrán apreciar hasta referencias a música contemporánea e incluso quizás algún guiño a Rapture, ¿quién sabe? El tema es que a medida que la partida va avanzando, uno va enterándose de más cosas y la trama se vuelve cada vez más atrapante hasta llegar al inmensamente climático y memorable final que queda un tanto abierto a la interpretación propia. Con una jugabilidad sólida y muy personalizable, así como una gran historia y excelentes personajes, BioShock Infinite se muestra como un gran candidato a juego del año y un título que ciertamente vale la pena disfrutar. ¿Una última sugerencia? Quédense después de los créditos. [i]

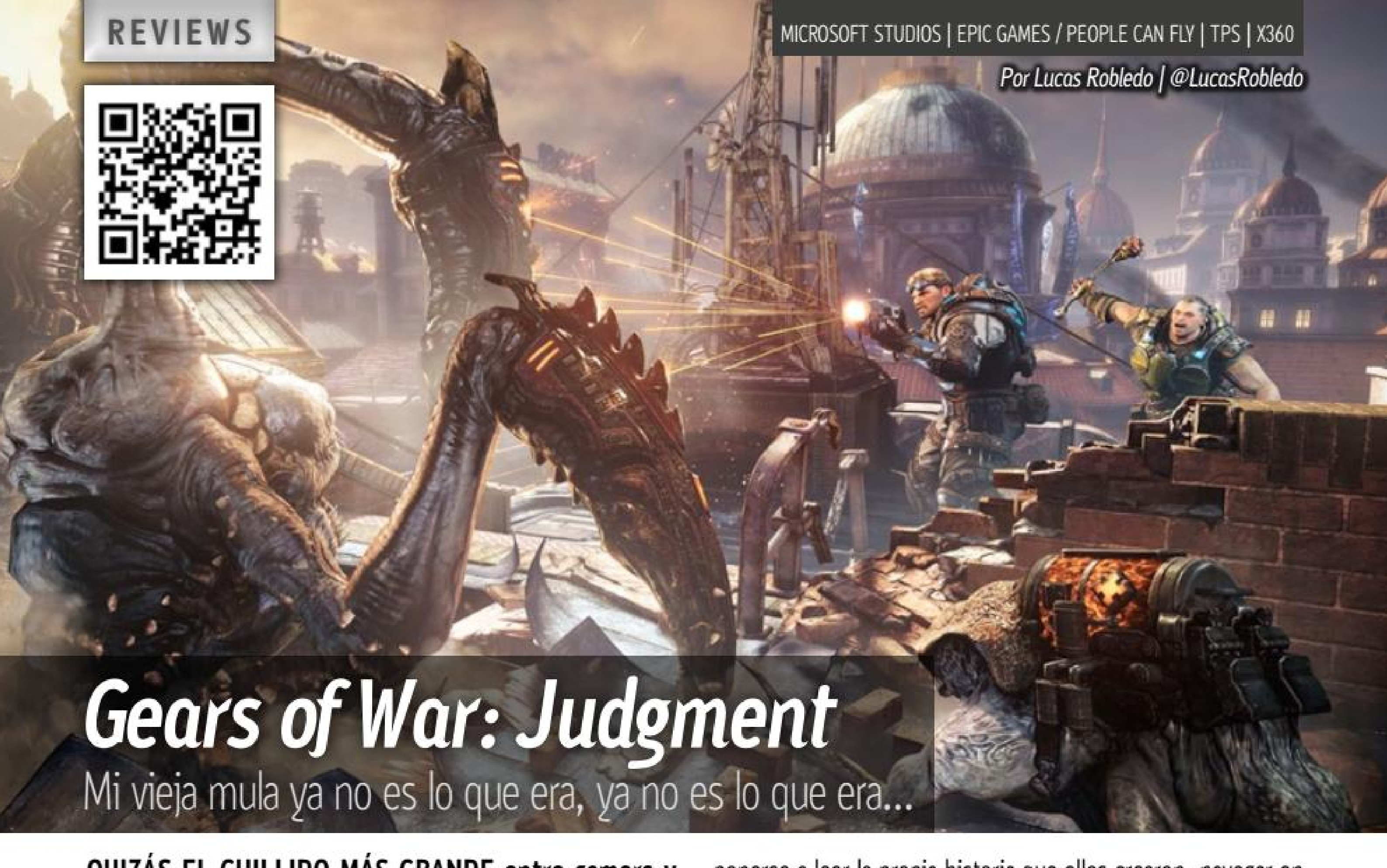
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El tercer título de la saga BioShock, que nos cuenta una historia sensacional con grandes personalidades.

LO BUENO: Coprotagonista genial. Trama que vuela la cabeza. Excelente en todo otro aspecto.

LO MALO: La interacción con el mundo se siente un poco limitada.

90%



MICROSOFT STUDIOS | EPIC GAMES / PEOPLE CAN FLY | TPS | X360

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo

Gears of War: Judgment

Mi vieja mula ya no es lo que era, ya no es lo que era...

QUIZÁS EL CHILLIDO MÁS GRANDE entre gamers y especialistas cuando se anunció Gears of War: Judgment, fue el poco tiempo que había pasado entre títulos: menos de un año. Pero era algo que se entendía, ya que Gears of War 3 no tenía la calidad que todos esperaban, ni había sido un gran éxito de ventas, según sus propias expectativas. La gente de Microsoft y Epic Games, entonces, se proponían a lanzar una nueva entrega, un prólogo a la trilogía, un juego que deja de ser juego para convertirse en producto.

La historia tiene un concepto interesante aunque no nuevo, ya que me recordó en varios puntos narrativos a lo que pasa en los últimos Call of Duty. El famoso escuadrón Kilo debe salvar a la ciudad de Halvo Bay de los Locust y del General Karn. Para eso, con el Teniente Baird al mando, un grupo de soldados se une a la causa. Entre ellos podemos ver al genial Augustus "The Cole Train" Cole, Sofia Hendrik, Onyx Guard y Garron Paduk, quien por lejos es el personaje más carismático del juego. Porque, seamos sinceros... ¿Baird como protagonista?

El escuadrón debe ser juzgado. Todo empieza con esta situación en la que no entendemos qué pasa. Pero pronto se explica: supuestamente, el escuadrón tuvo acceso ilegal a tecnología militar secreta y la historia comienza a contarse a través de flashbacks, mientras se le permite a cada integrante de Kilo explicar lo que pasó durante la misión en Halvo Bay.

Queda claro, a simple vista, que usar como prólogo esta parte de la historia de Gears of War no fue una decisión inteligente. Y de ahí se desempolvan todas las contras del juego. La historia se sitúa unos 10 años antes del primer juego, y un mes después de que el conflicto con la UIR terminara. Era solo ponerse a leer la propia historia que ellos crearon, navegar en el inverosímil y darse cuenta que solamente tres años antes, Marcus y sus dos mejores colegas se están calzando las armas para vivir una guerra que duraría más de 70 años y que fue el eje de la historia principal.

Y lo peor es que a pesar de que la historia tiene una narrativa muy interesante, el juego no sabe aprovecharla. En esta última parte, como si se tratase de un juego casual, un runner de esos que podemos jugar en nuestro smartphone todos los días yendo al trabajo, el objetivo principal del juego es juntar puntos y estrellas, lo que lleva al jugador a centrarse en un modo más arcade que lo que venían siendo las entregas anteriores. Ahora hay algo similar a "quests" o "achievements", que debemos cumplir sí o sí. Y ni hablar del cambio de los controles... luego de tantos años jugando de una forma, ahora nos proponen otra, porque sí, sin mayor explicación.

Lo que desilusiona es que se haya hecho tan poco para mejorar. Las entregas anteriores venían bien, pero la tercera parte había tenido sus críticas: ¿Por qué no mejorar eso? El juego es más de lo mismo, pero venido a menos, con una estructura de recompensas digna de Angry Birds.

El multiplayer, en todo caso, es lo interesante, sobre todo los modos Free For All y Domination, aunque tampoco revoluciona el género ni mucho menos. Juzguen por ustedes mismos. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Todos esperábamos Las Guerras del Péndulo, ¿o no?

LO BUENO: Las cosas que quedan de las entregas anteriores, y no mucho más.

LO MALO: El enfoque. Se trata a un juego de esta talla como a un juego casual para smartphones o tablets.

65%



Eh... ¿vamo' a ver a la Matris? (Alejo y Valentina)

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip
Director de Tecnología

MUCHAS VECES SE HA HABLADO DE LA REALIDAD VIRTUAL, de hecho a finales de los 90 había algunos inventos embrionarios que terminaron fracasando miserablemente en gran parte porque el hardware tenía un precio prohibitivo con una tecnología cerrada y propietaria que provocó una total falta de soporte por parte de los desarrolladores.

Después de eso creo que nos "dormimos" o, mejor dicho, mutamos a ver en nuestros monitores imágenes en 3D gracias a los nuevos motores gráficos de id Software, Unreal, Crytek, etc. Hoy en día con placas de video capaces de mover tres monitores HD para tener una resolución de 5760x1080, aún se siente que falta algo para estar completamente sumergidos en la experiencia fichinesca.

Eso mismo sintió un mico llamado Palmer Luckey, fundador de Oculus. ¿Qué fue lo que hizo este muchacho? Lo que vienen haciendo todos en los últimos dos o tres años: Pidió fondos en Kickstarter. ¿La Idea? Simple, un sistema de anteojos virtuales llamado Oculus Rift capaz de brindar una total inmersión en juegos adaptados para tal fin. ¿Cuánto dinero pidió? 250 mil dolarucos... ¿Cuánto dinero consiguió para el proyecto? 10 veces más: 2.437.429 loritos a su disposición (¿Por qué no se me ocurren ideas así?)

Palmer, un gamer fanático (gracias a Dios) quería llevar los juegos al siguiente nivel, quería sentirse en "La Matrix"...y para eso diseñó el Rift.



¿Qué es el Rift? Un sistema de anteojos inmersivos estereoscópicos (o sea, el 3D ya viene integrado en los anteojos), con un ángulo de visión de más de 110 grados en diagonal, lo que a simple vista representa que nuestros ojos solo ven la imagen proyectada por Rift (no se ve como una pantalla, sino como estar dentro de la pantalla) y un sistema de seguimiento posicional de la cabeza con una latencia brutalmente baja para que la imagen se mueva sin delay cuando giramos la cabeza.

Otra de las bondades del Rift que lo hacen interesante es que no tiene hardware dedicado para el render sino que simplemente se conecta vía DVI, e incluso si el dispositivo tiene salida HDMI se puede convertir con un adaptador, con lo cual si los desarrolladores hacen su trabajo, cualquier consola podría utilizarlo. Además el hecho de dejar el render fuera del Rift hace que los costos de producción sean más bajos.

La resolución del kit de desarrollo (dev kit) es de 1280x800 –o 720p– (usa dos paneles IPS de baja latencia a 640x800 por ojo) pero Oculus promete que el dispositivo final va a ser Full HD –1080p– ya que cualquier tarjeta gráfica decente puede empujar esas resoluciones. El peso (algo importante puesto que al tenerlo ceñido a la cabeza puede ser un poco molesto) es de 220 gramos, lo cual según Oculus lo hace uno de los más cómodos si se compara con otros proyectos de los competidores.

Además Mr. Palmer hizo algo muy, pero muy inteligente: presentó un prototipo del Rift en la E3 2012 y le voló la cabeza a toda la comunidad de desarrollo: John Carmark de id Software, Brendan Iribe de Scaleform, Cliff Bleszinski





[¿Y QUÉ HAY DE GOOGLE GLASS?]

A diferencia de Oculus Rift que tiene como idea incrementar la inmersión en los juegos, la gente de Google está llevando adelante un proyecto denominado Google Glass. Se trata de un par de anteojos cuyo propósito es la realidad aumentada y la computación ubicua. Es como tener un smartphone al que se lo va a poder operar con comandos de voz. Por ejemplo, uno tiene los lentes puestos y dice "tomar foto" para que Glass capture una imagen de lo que estamos viendo en ese momento. Lo mismo con el GPS, pondría delante de nuestros ojos el camino a seguir e incluso podría oficiar de traductor en línea. Google Glass tiene un procesador Dual Core con 1 GB de RAM y 16 GB de memoria flash, ejecuta –como era de esperarse– Android 4 y se comunica con un smartphone Android o iPhone mediante Bluetooth o Wi-Fi. Tiene una cámara de 5 megapíxeles y la capacidad de grabar video en 720p. La patilla del Glass es un touchpad y no requiere auriculares porque hace vibrar los huesos, de forma que la misma onda llegue a la cóclea, la parte del oído que parece caracol, y que convierte esas vibraciones en una señal sonora aunque nunca se haya emitido un sonido.

de Epic Games, David Helgason de Unity, Michael Abrash y Gabe Newell de Valve... y la lista de pelucas voladoras sigue y sigue. De esta forma se aseguró que todos quieran colaborar en el desarrollo del soporte para Rift.



Uno de los primeros juegos lanzados que ya implementa Rift fue Hawken. Los desarrolladores dicen que la experiencia con Rift es como estar literalmente dentro de un mech porque cuando giramos la cabeza no se mueve el punto de vista del mech, sino cambia el punto de vista del piloto del mech, entonces se ve otra parte del cockpit. Hermoso. Brutal. Lo único que obviamente no hace Rift es censar movimiento del cuerpo, o sea podemos cambiar el punto de vista pero para movernos seguimos utilizando teclado y mouse. Aunque pensándolo seriamente es algo que Kinect o Move podrían solucionar con relativa facilidad. [N. de Ed.: ¡Odiamos Kinect y Move para caminar!]

Los suertudos que han tenido la chance de probarlo (de hecho tiene un premio de "lo mejor de la E3 2012") solo dicen cosas vuela pelucas como "hay un montón de gadgets dando vueltas, pero les prometemos que nunca vieron algo como esto", "el nivel de inmersión es realmente algo para destacar", etc. Así que se pueden imaginar que estamos recontra calientes por echarle un guante a uno de estos aparatitos.

Lamentablemente, Rift no está listo aún, pero ya tiene un Dev Kit que los desarrolladores pueden comprar por adelantado –se estima que la entrega es en junio de 2013, ahora nomás– y llevarse por 300 dólares un par de lentes Rift y un SDK (kit de desarrollo de software) compatible a nivel sistema operativo con Windows, Mac, Linux, iOS, Android, y a nivel motores gráficos con Unity 3D, Unreal Engine y Valve Source. Actualmente los únicos tres juegos que tienen soporte para Rift son Team Fortress 2, Hawken y Doom 3 BFG Edition. La versión final no tiene fecha de lanzamiento, ni un precio tentativo.

Nosotros seguiremos esperando que el sueño de Palmer Luckey cobre vida para que redefina la manera en la que visualizamos nuestros fichines favoritos. [i]

Cuello de Botella

Cómo saber si la VGA y el CPU que tenés funcionan bien juntos, en tres pasos.

Herramientas y conocimientos que tenés que tener:

a. Haber leído la anterior guía "Overclock en tres pasos" (i10, pág. 58).

b. Descargar el software 3DMark Vantage.

c. El Sistema Operativo debe estar en condiciones óptimas.

¿Para qué me sirve saber esto?

Simple: Hay un efecto que se denomina "CUELLO DE BOTELLA" (CB); este sucede cuando la VGA procesa más información que la que el CPU puede soportar. Cuando esto sucede no importa que tengamos la VGA más potente del mundo, ésta simplemente va a rendir el máximo que el procesador le permita.

Un ejemplo claro: Si tenés un CPU i5 750 y le ponés una GTX 680, va a rendir como una GTX 660 Ti. En conclusión, no vale la pena gastar en una 680 porque nunca le vas a sacar provecho.



Tenés que poder aumentarle de 100 a 200 MHz al CPU, teniendo en cuenta todo lo mencionado en la guía anterior. Instalá el 3DMark Vantage, al cual no hay que setearle nada, sólo hay que ejecutarlo tal cual inicia. Los disipadores de la VGA y el CPU deben estar en perfectas condiciones.



Con la PC recién iniciada, ejecutá el 3DMark dos veces y anotá el resultado que te dio la segunda ejecución. Tanto la VGA como el CPU deben estar con las frecuencias en STOCK (como el fabricante lo indica). Reiniciá la PC y aumentá la frecuencia del CPU al máximo estable que hayas logrado la vez anterior. Una vez que inicia la PC, volvés a ejecutar el 3DMark dos veces y anotás el resultado de la segunda.



Con los dos resultados en mano, los comparamos y nos fijamos cuán grande es la diferencia entre ambos. Suponiendo que: resultado 1°: 10000 y resultado 2°: 11000, te indica que hay un claro CB y que por más que cambies la VGA, no vas a obtener mejores resultados. Pero si los resultados fueron: 1°: 10000 y 2°: 10300, quiere decir que el cuello de botella es mínimo.

A continuación, les dejamos una tabla para que comparen sus resultados y vean si tienen o no CB y si vale la pena cambiar la VGA.

<7%	CB importante	Cambiar el CPU por uno superior.
4-7%	CB normal	Podés Overclockear el CPU.
2-4%	CB mínimo	Todo en Stock anda bien.
>2%	CB nulo	Podés comprar una nueva VGA y darle Overclock el CPU.

Prof. Téc. Ismael D. Brinso
Seguinos en www.extreme-box.com
y facebook.com/extremebox





3ER AÑO CONSECUTIVO
LLEGA
tecnofields
3D
Una nueva edición del megaevento tecnológico del año, potenciada con novedades y sorpresas!
Te lo vas a perder?
17 y 18
MAYO
Golden Center
Buenos Aires
Registrate en
www.tecnofields.com
CS GO
FIFA 13
Qatar Foundation
Powered by CIRCULO IT

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo

Los juegos de Metegol

En exclusiva para [i], un vistazo a los tres proyectos basados en la esperadísima película de animación 3D de Juan José Campanella

EL EQUIPO ENCARGADO de hacer los juegos que van a acompañar a la película Metegol, dirigida por Juan José Campanella, se encuentra ya procesando las devoluciones de las "alpha play session" con sus stakeholders. La productora está muy conforme con los tres juegos y cuentan con interesantes aportes conceptuales para lo que queda de desarrollo. ¿La película? ¡Increíble! Y eso no solo supone una gran inyección de energía en esta última recta para el equipo, sino que a su vez suma presión a la inevitable pregunta: ¿Están los juegos a la altura de la película?

Esta vez, a diferencia de la nota que hicimos hace algunos números, nos metimos de lleno en la producción de los fichines para Metegol, y volvimos a reunirnos y conversar con Carlos A. Caldarone (Game Producer), Hugo Sosa (Game Designer) y Aníbal Hormeche (Technical Lead) y logramos hacerles romper el silencio después de tanto misterio. Tras una larga y más que amena charla, pudieron contarnos con bastante detalle datos exclusivos que hoy compartimos con nuestros lectores.



Metegol – El videojuego de PC

Es un juego de fútbol 5 versus 5 al mejor estilo de los clásicos arcades. Lejos de intentar imitar un juego de simulación de fútbol como el FIFA o el Pro Evolution Soccer, propone una nueva fórmula combinando acción y la sencillez de una mecánica divertida que lo convierte en un juego para toda la familia.

Conceptualmente, rescata valores propios de la película Metegol, tales como la amistad, el trabajo en equipo y esa magia especial del fútbol de nuestra infancia (el fútbol de potrero), valores excelentemente plasmados por Juan José Campanella en el film y que hoy convierten a este título en un producto 100% original en el mercado de los videojuegos.

Además del modo Historia, cuenta con cuatro modos de juego originales inspirados en populares juegos de potrero practicados en todo el mundo, como "el 25", el "metegol entra", el "futvoley" y el "jokgu".

No faltan los personajes ocultos, escenarios especiales, jugadas de lujo, y un gran etc., condimentos que hacen de este un increíble y sobre todo divertidísimo arcade.

Detalles Técnicos

- Plataforma: PC y Mac
- Juego 3D
- Players: 1 – 4 (cooperativo o versus)
- Controles: Teclado y Joypad
- Disponible en 9 idiomas.
- Distribucióndigital y física.





Metegol – El videojuego Web y Mobile

La aventura como principal concepto fue el ingrediente elegido para el segundo juego, uno de los componentes que hacen de Metegol (la película) una emocionante historia para grandes y chicos.

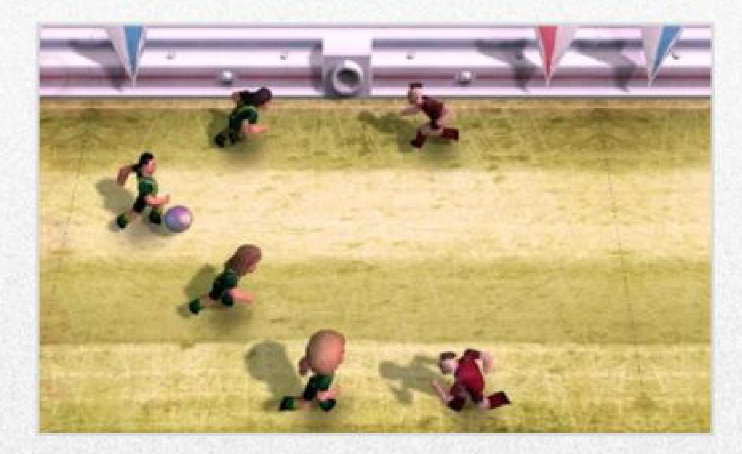
Este juego 3D de aventuras suma acción e ingenio al clásico género puzzle. El mismo está diseñado para una amplia gama de dispositivos móviles y una versión especial para navegadores web, que será publicada en la página oficial de la película (www.metegolpelicula.com).

La mecánica es muy original: el jugador tendrá el control de los tres personajes en simultáneo. Cada nivel propone un desafío de ingenio y acción que deberá ser resuelto para avanzar en la historia.

Además del modo Historia, cuenta con un modo Desafío, con retos especiales para quienes se consideren verdaderos expertos. Como detalle especial, el juego tiene un sistema de premios con imágenes exclusivas de la película.

Detalles Técnicos

- Dispositivos: Web, tablets, smartphones y portátiles
- Juego 3D
- Controles: Touchscreen / Mouse
- Disponible en 9 idiomas.
- Plataformas: Android, iOS, Windows, Web



Metegol – El videojuego Mobile

Pensado para dispositivos móviles (tabletas digitales y smartphones), combina aspectos únicos de juegos de estrategia y acción en un contexto futbolístico al mejor estilo Metegol.

Representa el juego de naturaleza más casual de Metegol, desarrollado especialmente para atrapar la atención de los jugadores de clásicos como Angry Birds o Where's My Water?, pero con hambre de nuevos desafíos.

Cada partido tiene como objetivo atravesar con el balón la cancha de juego, de arco a arco (la cual es particularmente más extensa de lo habitual) eludiendo, gambeteando y pasando la pelota entre el equipo de "Los Rayados", evitando a como dé lugar que al equipo rival, los "Granates", capturen el balón. Cada partido es un encuentro épico entre dos bandos con un solo objetivo: anotar un gol.

El juego incluye tres modalidades: "Historia", "Entrenamiento" y "Desafío Multijugador", multiplicando infinitamente la experiencia de juego.

El desafío multijugador hace posible los encuentros entre amigos y con cualquier equipo de la comunidad del juego.

Detalles Técnicos

- Dispositivos: Tablets, Smartphones y portátiles
- Juego 3D
- Multiplayer asincrónico
- Controles: Touchscreen
- Disponible en 9 idiomas.
- Plataformas: Android, iOS, Windows, BlackBerry 10

Tuvimos la suerte de poder testear todas las betas disponibles hasta el momento, y la verdad sorprende la calidad de los juegos. Se nota que es un conjunto de ideas aunadas en un mismo concepto global, que no desentona en ningún punto. Los juegos son como una extensión necesaria de la película, sin caer en historias complicadas, ni vueltas de tuerca que se noten forzadas. Lo que más satisface es ver el trabajo en equipo.

Los tres juegos son originales en su concepto. Los tres nos hicieron sentir la fuerza de cada género, sustentándose con un buen gameplay, un buen manejo de los personajes y sobre todo, muy logrados desafíos en cada nivel. Teniendo en cuenta el alcance de cada uno, pudimos ver como cada cual tiene vuelo por sí mismo. El juego para PC propone dedicación y horas y horas de diversión. El de web, propone resoluciones rápidas, ágiles y dinámicas. El juego mobile propone distender la mente en pos de los niveles, pero nada muy estresante.

Los videojuegos serán lanzados con el estreno de la película, este año. [i]



[SÉ EL PRIMERO EN PROBAR LOS JUEGOS DE METEGOL]

Enviá un e-mail a metegol@cmd.com.ar con el asunto: ¡Quiero Jugar Metegol!

Game of Thrones

A winter board game is coming

Por Pablo Andrés Huerta | quedarwinnosperdone.com

¿QUIÉN NO JUGÓ EL LEGENDARIO T.E.G.? Tardes enteras y noches de desvelo nos regaló ese maravilloso juego bélico inspirado en el Risk. El tiempo pasó, la caja se perdió, pero no el recuerdo ni el deseo de revivirlo. ¿Por qué no hacerlo ahora? Y por qué no hacerlo dentro del universo de Juego de Tronos.

Así como leen, queridos micos, la popular serie de HBO tiene un juego de mesa que se asemeja al clásico argento. Aunque acá los ejércitos de colores tienen nombre y apellido: Casa Stark, Casa Lannister, Casa Baratheon, Casa Greyjoy, Casa Tyrell y Casa Martell. Todos compitiendo por el Trono de Hierro que domina el Poniente. Objetivo que logrará quien controle un mayor número de ciudades y fortalezas al acabar la partida.





El juego fue creado por Christian Petersen en 2003 y lo comercializa Fantasy Flight Games por unos 45 dólares en tierras gringas. La segunda versión –la comentada que data de 2011– está basada en el primer y segundo libros de la saga Canción de Fuego y Hielo de George Martin. Para destacar, en 2004 fue galardonado con tres premios Origins, los más prestigiosos del rubro en la industria estadounidense.

Como toda marca que se precie de exitosa, su expansión en el mundo lúdico no terminó en un juego de tablero, por eso cuenta también con un juego de cartas coleccionables y un juego de rol.



[VERSIÓN ONLINE]

¿Pensaron que me olvidaba de los amantes de los unos y ceros de color verde en cascada? Para los que deseen probar una versión online no oficial pueden visitar el sitio www.thronemaster.net o descargar el módulo correspondiente para la plataforma de juegos de tablero Vassal en www.vassalengine.org.

La batalla se libra en un tablero con el mapa del Poniente dividido en regiones con características particulares. Cada jugador dispone de soldados, caballeros, barcos y torres de asedio para realizar sus conquistas por tierra y por mar –allí no existen los aviones, y los dragones quedaron para otra edición–. Según la Casa elegida se partirá desde un lugar en el mapa, acorde a lo que la historia original dicta, y luego cada cual se expandirá a piaccere. Si el terreno deseado está ocupado habrá un combate donde se medirán las fuerzas de ataque y defensa de cada bando. Para conseguir la victoria cuentan el tipo y la cantidad de unidades, si hay apoyo, y las cartas jugadas. Cada Casa comienza con siete cartas representadas por sus miembros más importantes –por ejemplo Ned Stark– que modificarán las acciones de combate –durante una contienda cada jugador elegirá una en secreto–. Concluida la pelea habrá un nuevo ocupante del terreno o no, y las unidades derrotadas se replegarán o serán eliminadas. La ventaja de las regiones es que proveen de suministros para alimentar a los ejércitos, permiten reclutar nuevas unidades y ofrecen mayor poder.

Las rondas se dividen en tres fases:

[1] En la fase de Poniente se dan vuelta tres cartas de tres mazos boca abajo con eventos que condicionarán el resto de la vuelta. Ejemplo: "No es posible jugar órdenes de apoyo durante la fase de planificación".

[2] En la fase de planificación, cada jugador impartirá una orden por zona ocupada con al menos una unidad en ella. Cada Casa dispone de 15 órdenes distintas que pueden ser de avance (o ataque), defensa, apoyo, incursión o consolidación de poder. Las de avance / ataque y defensa son obvias, no tan así el resto. El apoyo sirve para mejorar en un combate limítrofe la situación de un ejército propio o rival –aquí comienzan las alianzas–. La incursión sirve para anular arteramente órdenes de apoyo, incursión o consolidación de otro jugador. Y la consolidación de poder sirve justamente para sumar más poder –en este caso representado en fichas–. Algunas órdenes son especiales y realizan efectos ídem. Como verán es LA fase estratégica por excelencia, ya que todas las decisiones se condicionan entre sí.

[3] Por último, en la fase de acción se ejecuta lo planificado.

El poder que se acumule servirá cuando un evento del Poniente determine que se pone en juego la influencia en el mapa, la cual ya viene determinada inicialmente según las Casas jugadas. Las fichas de poder se apostarán secretamente para tener mayor o menor influencia en el Trono de Hierro, en los Feudos o en la Corte del Rey. Esto permitirá jugar primero, usar más órdenes especiales, desempatar ciertas situaciones en conflicto o cambiar órdenes sobre la marcha, entre otras habilidades en disputa. ¿Quién dijo que hacer lobby no tiene toda la onda?

Lo último por mencionar es la amenaza constante de los salvajes, quienes habitan misteriosamente del otro lado del muro del norte protegido por la Guardia de la noche. Hay un contador que avanza y tiene 12 espacios, cuando se llega a la docena los salvajes podrán barrer con todo y el poder de las Casas solo podrá salvarlas.

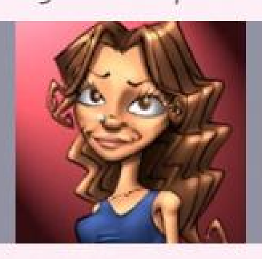
Un juego extenso y complejo, pero sumamente entretenido, ideal para quienes disfrutan de la estrategia bélica y tienen ganas de conocer la evolución del TEG.



Por Ángeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 11: Invitados a tomar el té



Soy Imán, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene ...* años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

(*) "Cortala, nena, con prenderme fuego" – Imán's mother.

La vida que cambió un poco en este último tiempo, me arrastró a cambiar de hábitos. Entre ellos, ir a buscar a mi hija al colegio, que no es moco de pavo. La cosa es que ella es un saco sin fondo. Desde el momento en el que la veo en la fila hasta que me la entregan, mi cerebro repasa la lista de excusas...

–Hola mami –grita mientras inclina la cabeza para que le estampe un beso–. ¡Mami!

–Hola Nin...

–¿¿Má?? –me interrumpe sin asco–. ¿Podemos invitar a Juana hoy?

–Nop. Juana tiene danzas hoy.

–¿Y a Miri? ¿A Antonia? ¿Maia? ¿Jordi? ¿Podemos, podemos, podemos?

–Gordita, tengo que ir al súper, tengo que hacer la cena, mañana hay clases, te tenés que bañar.

–¡Ah, nooo! ¿¿Bañarme OTRA VEZ?? –mientras, indignada, con su manito derecha hace un barrido imaginario y de lo más antipático–. Hoy no hice gimnasia NI ME ARRASTRÉ por el piso. No está bueno bañarse todos los días, mamá.

Listo. Tachame la doble. Y arranca la rutina y al momento cúlmine, cuando ya nada funciona, cambio el baño por un rato de Play o compu. ¡Vengan a buscarme todos los psicopedagogos del universo y díganme cómo logran que se bañen sus hijos!

Ayer, al primer "¡Má!, ¿puede venir Anto a casa?" me conmovió su miradita y me engatusaron sus saltitos, y dije resignadamente: "Sisís, si le dan permiso... eso sí: después te bañás SIN CHISTAR, ¿tamos?"



Y allá fuimos, yo, como ekeko [N. de Ed.: Dios aimara de la abundancia, fecundidad y alegría] con mi propia cartera, tres buzos, dos luncheras y dos mochilas. Ellas corriendo abrazadas como una postal de Benetton. Una belleza de pelazo rubio, histriónica y expresiva y otra belleza de rulitos negros y piel rosa. Primero a la panadería. Después a casa, a devorar las medialunas y finalmente, la pregunta del millón.

–¿¿A QUÉ JUGAMOS, MÁ??

Y pegadita nomás "la frase del espanto":

–Estamos re aburridas, má...

Una casa atestada de juguetes, tele, DVD, de pelis, un elástico, una soga y hasta dos gatos (soy capaz de prestarlos en pos del no aburrimiento) y me dicen que se aburren y no saben qué hacer cuando recién pasaron... a ver... ¡20 minutos! (¡y lo que es peor, restan dos horas completas!).

Despliego una lista de opciones, rechazadas sistemáticamente por una y por otra. Hasta que al unísono gritan:

–¡¡YA SÉ!! –grita Anto–. ¡Juguemos a las Barbies!

–¡¡YA SÉ!! –grita Nina–. ¡Juguemos a la Play!

Después de echarse un par de miraditas de rayo láser, y algún que otro entredicho, resuelven de lo más salomónicamente jugar cada una a lo que le gusta. Así, la rubia desplegó una corte de muñecas, vestidos y comenzó a acicalarlas al son de diálogos improvisados. Y la morocha prendió la Play y...

–Anto... ¿querés jugar a Fat Princess?

–Nah. A mí no me gusta la Play. Mi hermano juega, yo no.

(Cómo te entiendo, corazón)

–¿Y al Most Wanted?

–¿Al quéee? –pregunta frunciendo la nariz–. Nop.

(Seguro te va a decir que sí, soñá.)

La lista siguió un rato hasta que mi pequeña manipuladora sonrió de oreja a oreja
y dijo:

–A que te gustaría vestir a una muñeca y que tenga tu cara y que desfile y que haga avisos de televisión y que sea famosa. Pero famosa, FA-MO-SA, ¿eh?

–Hmmm, a ver.

Nina 1. Antonia 0. ¡TV SuperStars adentro!

Dos horas más tarde, la mamá de Antonia casi tuvo que arrastrarla para sacarla de casa mientras Antonella gritaba: ¡¡¡Pero mamá!!! ¡¡¡No jugué naaada!!!

Más tarde, desde la ducha, entre canción y canción, Nina me dijo:

–¿Viste, má? Al final ella es RE GAMER como nosotras, ¿¿viste??

PF. REPETÍ CONMIGO, MOCOSA: YO NO SOY, NI SERÉ NUNCA GAMER. He dicho.

GIGABYTE™

Líder Mundial en Innovación de Motherboard

Ocúpate de los Negocios, Nosotros cuidamos tu Infraestructura Tecnológica

Las motherboards serie B75 de GIGABYTE soportan Small Business Advantage de Intel, una serie de características diseñadas para los pequeños negocios que brindan un mejor y más simple control de su infraestructura tecnológica que no cuenta con administración, enfocadas en seguridad, respaldo de datos y mejora de la productividad.







PRODUCTIVIDAD





PC Health Center

Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada



Energy Saver

Enciende la PC automáticamente cada mañana



Intel® Wireless Display

Comparte y colabora por Wifi (solo con módulo Wifi de Intel)

SEGURIDAD



Software Monitor

Monitorea el Software Critico a nivel de Firmware



Data Backup and Restore

Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada



USB Blocker

Bloquea dispositivos USB no deseados



B75M-D3P

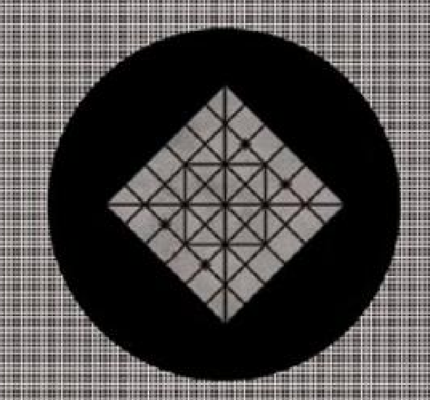
- 2da y 3ra Generación de Procesadores Intel® Core™
- Audio Realtek ALC887 Codec Alta Deficicion
- 1 interfaz PCI Express x16
- 1 interfaz PCI Express x4
- 1 interfaz PCI Express x1
- 1 Interfaz PCI
- 3 Puertos Sata 3.0 (6GB/s)
- 5 Puertos Sata 2.0 (3GB/s)
- 4 Puertos USB 3.0
- 8 Puertos USB 2.0
- Salidas VGA,DVI,HDMI y DISPLAY PORT
- Soporte 32GB en Memoria DDR3
- Lan Realtek 8111DP
- Chip TPM integrado



B75M-HD3

- 2da y 3ra Generación de Procesadores Intel® Core™
- Audio Realtek ALC887 Codec Alta Deficicion
- 1 interfaz PCI Express x16
- 2 Interfaces PCI Express x1
- 1 Interfaz PCI
- 1 Puerto Sata 3.0 (6GB/s)
- 5 Puertos Sata 2.0 (3GB/s)
- 4 Puertos USB 3.0
- 8 Puertos USB 2.0
- Salidas VGA,DVI,HDMI
- Soporte 16GB en Memoria DDR3
- Lan Realtek

Fichineando Por La Plata



Toda la comunidad gamer reunida con un fin solidario

Por María Gabriela Vich | @geairrompibles

ANTES QUE NADA: GRACIAS. El sábado 13 de abril fuimos testigos de lo que, probablemente, haya sido uno de los eventos más inesperados del año. "Fichineando Por La Plata" surgió después de mi viaje relámpago a la capital bonaerense, devastada por la mayor tormenta que sufriera en su historia. Ver lo que vi y escuchar lo que escuché fue lo que impulsó a que se empezaran a mover los primeros hilos. Y ser platense, como se imaginarán, le da un toque especial. Porque, escuchar por boca de un amigo que un familiar perdió a los hijos, lo menos que hace es moverte el piso y partirte en dos.

Tuvimos tan sólo cuatro días para poner todo al fuego y convocar a todo el ambiente. El resultado: lo que se vio el sábado 13. Cuatro días en los que trataba de imaginar lo que iba a ser. Cuatro días en que los mails y las llamadas eran incesantes. Cuatro días en los que tuve el placer de ponerme en contacto con muchísimas personas que, con la mejor voluntad, accedieron a ayudar.

La noche previa no me podía dormir, pensaba en todo. Repasaba detalles. Trataba de imaginar lo que podría ser estar al frente de esta nave y siendo, tal vez, una de las caras más visibles. Afortunadamente me equivoqué. Tal vez al ser el primer evento de esta índole fue lo que me dio inseguridades, hasta de llegar a pensar que íbamos a ser cincuenta micos, como mucho. No es un tema de autoestima, no. Es un tema de intentar dimensionar en mi cabeza que más de 45 comunidades y marcas iban a estar juntas en el mismo lugar, con un mismo fin.

Finalmente el día llegó. Salimos en dos taxis cargados con los premios. Llegamos. Galería desierta. Me prendí un pucho. Caminaba. Iba a comprar café. Volvía. Y así por dos horas. Es que, en el afán de hacer las cosas bien, llegamos demasiado temprano.

Las primeras personas se acercaban y yo temblando pensaba, calculaba. Intentaba ponerme a organizar las cosas pero hacía demasiado frío y estaba literalmente paralizada, porque no podía creer que el día finalmente había llegado.

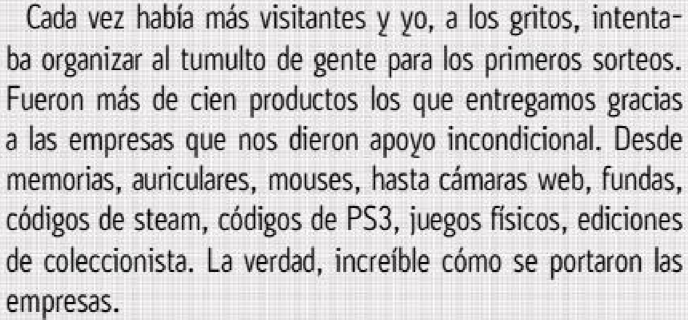
Al rato llegó Walter Costabel, al que le quiero agradecer por darnos una mano inmensa en cuanto a la organización en sí, incluso nos consiguió el Brandbooth de Samsung donde realizamos todo. Les juro que cuando lo vi entrando a la galería me relajé y dije para mí: "Gea, BASTA ¡Reaccioná. Esto está pasando!"

Empezamos a armar todo. La gente seguía llegando. Intentamos mantener un orden con las donaciones, poniendo carteles en el piso para dividir las categorías. Organización que, por suerte, se nos fue de las manos porque la cantidad de donaciones que recibimos fue impensada. Tanto así que muchos micos de diferentes comunidades terminaron dando una mano para poner las bolsas de productos más o menos en un mismo lugar. Personas que, por lo general, están en sus oficinas, programando, haciendo radio, tomando café o fichineando en sus casas. Ver eso les juro que me llenó el alma. Chicos y chicas que por lo general son competencia, pero que en ese momento dieron el ejemplo dejando las diferencias de lado y pasándose de mano en mano las bolsas para acomodarlas.









Cada vez había más visitantes y yo, a los gritos, intentaba organizar al tumulto de gente para los primeros sorteos. Fueron más de cien productos los que entregamos gracias a las empresas que nos dieron apoyo incondicional. Desde memorias, auriculares, mouses, hasta cámaras web, fundas, códigos de steam, códigos de PS3, juegos físicos, ediciones de coleccionista. La verdad, increíble cómo se portaron las empresas.

Yo me iba relajando, intentaba saludar y acercarme a todos los que podía para agradecerles la presencia. En un momento una señora con su hijo de diez años se acercó para preguntarme qué era lo que estábamos haciendo. Le conté todo, y al rato volvió con una bolsa de supermercado llena de productos. ¿Se dan cuenta de lo que somos capaces si nos proponemos algo? Como dije, por suerte el argentino aparte de ser cabrón es solidario. Y creo que lo demostramos muy bien el sábado.

Ojalá esto haya sido el puntapié inicial de algo que se pueda repetir al menos una vez al año. Porque, seamos sinceros, la ayuda siempre se necesita. Y creo que no hace falta más que tenga que pasar algo así para que nos arrodillemos para acomodar donaciones y ayudar a los que lo necesitan.

Hablando del propósito del evento, y para los que aún no saben, les cuento que juntamos más de 600 kilos de donaciones (comida y artículos de limpieza) y fuimos más de 300 gamers convocados en una misma tarde.

Agradezco una vez más a todos, pasando por los organizadores (marcas, comunidades), a los medios gráficos por la difusión, a los que acercaron donaciones, y por los héroes anónimos que nos esperaron hasta las 20 hs. un sábado en La Plata con las puertas abiertas de la Basílica del Sagrado Corazón de Jesús en 57 entre 8 y 9. Anónimos que tuve oportunidad de abrazar y agradecer por respaldarnos. Anónimos que a la cabeza tenían a Luis Marconi, una persona por demás hermosa y de gran corazón, con la que estuve en permanente comunicación telefónica desde que nos acercamos a ellos porque son quienes están hoy con toda esa gente que sigue necesitando ayuda. Por eso a Luis, a Macko quien fue la cabeza de la organización y quien se tomó el trabajo de llamar y comunicarse con todas las empresas participantes, a los micos viejitos de [i], a los micos de todas las comunidades, a los dueños, gerentes, representantes de todas las empresas, les doy las gracias. Gracias porque me hicieron responsable casi sin quererlo, de algo que marcó un antes y un después en mi vida. Porque la Gea que era hasta hace dos semanas no es la misma de hoy. ¡Gracias! Y ojalá podamos decir: hasta el próximo "Fichineando"... ¿quién dice? [i]

LA COMUNIDAD GAMER AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS

- Ale Tecno
- Alimac
- ASPEB
- ASUS
- Blizzard Entertainment
- Brekan
- CD Market
- CheckPoint
- Cultura Geek
- drinkbox Studios
- Electronic Arts
- Electronic Things
- Extreme-Box
- For Gamers
- Gameloft
- Gamerz Corner
- Gameshock
- GamEvo
- GIGABYTE
- GTC Ribbon
- GX Gaming
- HD Tecnología
- HeadQuarters
- Inova
- Isurus Gaming
- Jatokun
- Kingston
- LemonDogs
- Level Up
- Loaded
- LocalStrike
- Microsoft
- Next Games
- Nforo.net
- Nintendo SandBox
- NIS America
- Nivel Xtremo
- Outworld Gamers
- Patán
- PES Club América
- Playfv.com
- Posdata Gamer
- Press Stars
- Punto Gaming
- Rage Gaming
- RageQuit
- SAMSUNG
- Sapphire Technology
- Softnyx
- TAG Indumentaria
- Tecnofields 3D
- The Real Gamer
- Thermaltake
- Tt eSports
- Zero Gaming Store
- Zona Fantasma
- [IRROMPIBLES]

Por Santiago Figueroa y Facundo Fernández
Game Designer del Ourror



UNBREAKAB13S

Es fines del '91, en una ciudad de Pensilvania. Jason, un chico recién entrado en la adolescencia, recibe el mejor regalo que podría desear alguien de su edad: una flamante y moderna SNES. Comprada por los padres en una tienda local, viene junto con unos juegos, de los cuales uno llamado "Unbreakab13s" gana la atención del chico por la peculiar carátula que adorna al cartucho. La primera impresión es la de un simple juego de acción, pero Jason empieza a jugarlo y nota comportamientos muy extraños, como repentinos pantallazos casi imperceptibles, o muertes súbitas del personaje sin ninguna razón. De todas formas, el juego logra atrapar a Jason, que tiene la costumbre de jugarlo todas las noches antes de dormir.

(...)

Pero pronto empieza a sentir las consecuencias. Cada mañana Jason se levanta exaltado por una horrible pesadilla, que luego cuenta a sus padres en el desayuno. Trece veces se repite esta inquietante rutina, siempre con una nueva pesadilla, hasta que en la décimo cuarta noche, la madre, cansada de los problemas de sueño de su hijo, camina hasta su habitación para suplicarle que apague la consola. Se para junto a la puerta y nota que hay luz del otro lado, incluso llegan los sonidos del televisor. Golpea un par de veces y espera, pero no obtiene respuesta. Irritada, empuja la puerta y entra con actitud recriminante, con la intención de reprocharle a su hijo la falta de atención, cosa que no puede hacer. Jason ya no está.

[http://bit.ly/12R3BkK]

PARA PRESENTAR LA RESPUESTA

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
1. Subject del mail: "UNBREAKAB13S"
2. Respuesta correcta al puzzle: El código en pausa.
3. Tu nombre y apellido verdaderos.
4. Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

1. Reversion: The Meeting (PC)
2. The Cave (Xbox LIVE Arcade)
3. Una suscripción por tres números a [IRROMPIBLES]

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Sólo aceptaremos tres intentos de respuesta por irrompible. ¡El primero que acierte elige cuál premio quiere! El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina y el envío corre por cuenta de los ganadores. In Position! [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DIRECCIÓN DE ARTE** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Nicolás Barba, Ismael Brinso, Natalia Cina, Fernando Coun, Ezequiel Deza, Esteban Echeverría, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Bruno Gambarotta, Pablo Huerta, Juan Lomanto, Lilia Lemoine, María Luján Oulton, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Ignacio Salizzi, Luciano Selva.

FOTOGRAFÍA
Fernando Brischetto | Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Square Enix, Electronic Arts, Electronic Things, CD Market, Compumundo, Escuela Da Vinci, GIGABYTE, Geekye, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Image Campus, LocalStrike, Lector Global, Level Up, Machinima, Microsoft, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Nintendo Sandbox, Extreme-Box, Yuisy, Tecnofields, Mercado de Industrias Culturales Argentinas, Fundación Cultural Argentino Japonesa.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Walter Costabel, Igor Inocima, Objeto a, Cultura Geek, FAN (Hernán Panessi & equipo), Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Sebastián De Caro, Diego Fernández, Malen Denis, Lucía Sosa y a todos los que estuvieron en Fichineando por La Plata

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 13 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MAYO-JUNIO DE 2013


ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00013